
JOC FULL GT LEGENDS THE CLASSIC DRIVING SIMULATOR
LEVEL
TOMBOLA IERNII
HOT PURSUIT
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Preț 14.99 lei
Ianuarie 2011
5 948490 250039 01101

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director Executiv:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina.lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS) (bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

On-line:
Cosmin Oprea (mrblack@level.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT — LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA — Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), LEVEL are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ANUL ȘI CĂSUȚA...TEHNICĂ

După cum ați observat, începând cu ediția trecută, casuța tehnică a review-urilor a căpătat o nouă formă. Este mai simplă, conținutul a rămas însă același, nu încurcă și include toate informațiile de care are nevoie cititorul pentru a-și face o idee despre jocul în cauză, mai ales dacă acesta este primul lucru care îi sare în ochi. În general, chiar așa și este. Am dorit o căsuță mai aerisită, care să ocupe mai puțin spațiu. Tocmai de aceea, am renunțat la imaginea din secțiunea Alternativa, dar mai ales la detalierea notelor acordate pe categorii. Am făcut-o pentru că imaginile și textul articolului în sine sunt, oricum, mult mai sugestive în a reprezenta concret fiecare categorie în parte. Rezultatul matematic s-ar putea să nu-i dea jocului dreptate sau să-l pună cu o treaptă mai sus decât ar merita. De aceea, ne putem simți datori să alterăm rezultatul final. Spre exemplu, dacă media notelor acordate pe categorii este 8, însă jocul nu are niciun cusur, iar eventuala grafică pătrățoasă servește impecabil la gameplay, îi putem acorda cel puțin un punct din oficiu pentru simplul fapt că a reușit să ofere o experiență de joc superioară unui titlu cu buget de zeci de milioane, care nu impresionează decât vizual, dar suficient cât să-l salte din punct de vedere matematic peste nota pe care ar fi meritat-o cu adevărat. În unele cazuri, ar trebui să dăm note cu minus, cam greu de reprezentat în căsuța veche, nu-i așa?

Anyways, uite că a mai trecut un an de joacă, unul chiar bun aș zice. Aparent, nu același lucru îl putem spune și despre anul ce vine, pentru că nimic cu adevărat deosebit nu se arată, încă, la orizont. Dar, tocmai din astfel de perspective te miri ce poate să răsară. Poftim? Duke Nukem Forever?! Sincer, n-aș băga mâna în foc, însă până atunci avem niște premii de decernat în ediția din februarie și niscaiva „gamig stuff" de oferit la Tombola Iernii. Cine le-o câștiga să se joace sănătos cu ele... Vezi pagina 13.
LA MULȚI ANI!

■ **KiMO**

TOP 3 REDACTOR

KiMO



1 Assassin's Creed: Brotherhood
2 Need for Speed: Hot Pursuit
3 Gran Turismo 5

Koniec



1 Need for Speed: Hot Pursuit
2 Assassin's Creed: Brotherhood
3 Vanquish

cioLAN



1 Divinity II: The Dragon Kinght Saga
2 Assassin's Creed: Brotherhood
3 Alien Breed 3

Marius Ghinea



1 Assassin's Creed: Brotherhood
2 GT Legends
3 Gran Turismo 5

Caleb



1 Assassin's Creed: Brotherhood
2 Valkyria Chronicles II
3 Castlevania: Lords of Shadow

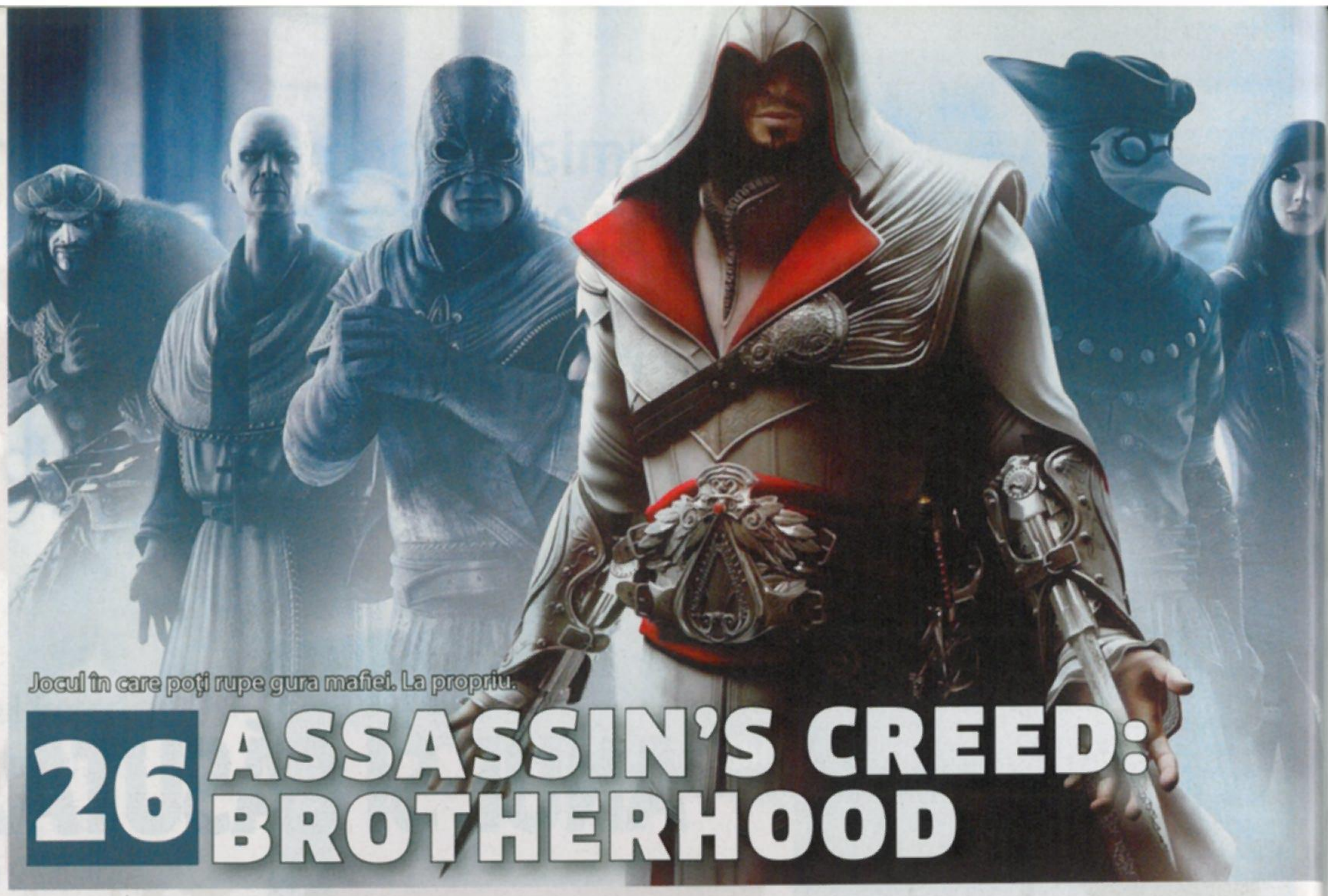
BogdanS



1 D-Link Boxee Box
2 Acer P1200i
3 Gigabyte GA-H55N-USB 3.0

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate la categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



Jocul în care poți rupe gura mafiei. La propriu.
26 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



O simulare exclusivistă.
48 GRAN TURISMO 5



Ridică-te și umblă.
14 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



Avem viteză. Cum procedăm?
36 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT



Maimuțăreală Inc.
58 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS



74 X-WING
Urcă-te la bord și dă-i Imperiului să-l zacă.

GT Legends





Aflând, spre bucuria mea, că eu voi face articolul de GT5, am început să frunzăresc din nou toate jocurile de GT pe care le aveam - suspecții obișnuiți, GTR și GTR 2, GTR Evolution și Race On de la SimBin, precum și NFS Shift. În acel moment, mi-am dat seama că îmi lipsește unul despre care am tot auzit vorbindu-se în termeni foarte laudativi pe forumurile de simulatoare auto. Este vorba de GT Legends, joc produs tot de SimBin și lansat în 2005. Știind că titlul cu pricina a fost îndelung căutat de KiMO, adevărat fan GT Legends, l-am întrebat dacă îl are cumva, să mi-l împrumute și mie pentru documentarea la GT5. Omul îl avea, normal, nu și l-a găsit în România și l-a cumpărat în timpul unei misiuni în Germania... Mi l-a adus, l-am instalat, l-am jucat și a fost dragoste la prima vedere. GT Legends mi-a plăcut enorm din start, motiv pentru care o săptămână numai despre asta am vorbit cu KiMO, în registrul unui entuziasm rareori egalat până acum.

Tocmai de aceea am fost foarte surprins când, la câteva zile după ce îmi începusem cariera în GT Legends, am primit un telefon enigmatic de la KiMO: „Bă, nu o să mă crezi, îl dăm!". „Ce dăm, frate, unde, cine, când?". „GT Legends, în LEVEL, full în ianuarie!". „Uoau!". Eu chiar mă gândeam de unde să mi-l cumpăr mai repede când am primit telefonul cu vestea cea mare. „Niiiiiice! E cu coduri pentru multiplayer online?". „Da, mă, e cu tot ce-i trebuie!".

Am fost covârșit. Un joc superb, care aduce simulări impecabile de Gran Turismo-uri și Touring Car-uri din anii '60 și '70, cu piste perfecte și AI redutabil, pe care tocmai îl descoperisem, va fi să fie următorul joc full din LEVEL, dat deodată cu review-ul de GT5 și fix la un an de la numărul în care v-am oferit GTR full. Bestial!

Primul meu gând a fost că o să putem juca cu toții online. Deoarece jocul permite să faci server dedicat, e foarte simplu să ne întâlnim online în sesiuni de multiplayer, acum că aveți GT Legends. Poate că punem chiar noi de un server dedicat, vedeți pe forumul de pe www.level.ro de vești și anunțuri pe tema asta. Oricum, există servere și ligi online de GT Legends, jocul este încă rulat de iubitorii genului.
Uite, pe www.nogripracing.com găsiți nu doar informație pe tema jocului, dar și enorm de multe piste făcute de fani, precum și skin-uri și mașini noi, unele importate din GTR2 pentru GT Legends. Vă spun, jocul este o comoară atât prin el însuși, cât și prin conținutul suplimentar creat de pasionați.

Dar, cel mai important este faptul că, alături de revista noastră, veți primi un joc care este la fel de bun ca simulare auto precum GT5. Da, o spun clar și răspicat, GT Legends nu este cu nimic mai prejos ca fizică a simulării auto decât proaspătul GT5, joc de anul 2010!... inclusiv în ce privește transferul de masă care îmi pare un pic diminuat și coloana sonoră de excepție. Ba chiar și la grafică, dacă te uiți la mașini, GTL este la foarte înalt nivel, de design fiind responsabil formidabilul Gustavo Oliveira, artistul care a adus perfecțiunea și într-o altă mare legendă (sic!) a simulatoarelor auto retro: Grand Prix Legends.

Vă recomand să jucați GT Legends cu un volan, pentru că merită, dacă doriți să trăiți adevărata experiență pe care acest titlu o poate aduce. Dar, până și de la tastatură, cu assist-uri activate și pe un nivel de dificultate mai scăzut, GT Legends poate oferi satisfacții pe care chiar și un arcade actual plin de briz-brizuri se străduiește din răsputeri pentru a le egala.

■ **Marius Ghinea**

IMPORTANT:

Codurile pentru multiplayer online sunt tipărite pe DVD și pot fi utilizate la fel de bine pentru a participa la Tombola Iernii (vezi pagina 13).

Manualul GT Legends se află în secțiunea EXTRA, alături de câteva sfaturi utile pentru posesorii de sisteme de operare Windows 7. Pe scurt, pentru a rula jocul fără probleme, aceștia trebuie să ruleze executabilele jocului ca administrator (clic dreapta pe executabilele sau iconițele jocului de pe desktop, iar apoi selectați opțiunea „Run as Administrator" din meniul care apare imediat). În unele cazuri s-ar putea să mai fie nevoie de un pas, anume rularea în compatibilitate cu sistemul de operare Windows XP.

CUPRINS DVD

Demo
Clones / Eternal Dusk / Eufloria / Gray Matter / Sanctum / The UnderGarden

MODs
Europe 1200 (Mount & Blade: Warband) / Project Lumoria – Episode 1 (Halo: Combat Evolved)

Media

Filme
Bulletstorm / The Conduit 2 / Deus Ex: Human Revolution / Enslaved: Odyssey to the West: Pigsy's Perfect 10 / Disney's Epic Mickey / Kung Fu Live / Little Big Planet 2 / Mortal Kombat
Raving Rabbids: Travel in Time / Shift 2: Unleashed / Under Siege / Unreal Engine

Imagini
Deus Ex: Human Revolution / Test Drive Unlimited 2

Wallpaper
Assassin's Creed: Brotherhood / Dragon Age 2 / Tron Evolution

Drivere
ATI Catalyst 10.11 / NVIDIA ForceWare 260.99

Patch
Need for Speed: Hot Pursuit v1.010

Antivirus
AVG Free Edition 10.0 Build 1170a3265

Freeware
7-Zip 4.65 / ATI TrayTools 1.6.9.1464b / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.35.5

EXTRA
GT Legends - Manual
GT Legends - Windows 7 - instrucțiuni
Noah's Jungle (versiune completă)
Roccy Laboratories (versiune completă)
Sauerbraten - Justice Edition (versiune completă)
StarFare (versiune completă)
Trials Legends (versiune completă)
Flight Gear (versiune completă)
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

ETERNAL DUSK

Eternal Dusk nu este doar un platformer, ci mai ales o poveste despre vise, frați malefici și licurici. Este realizat în întregime cu Unreal Development Kit.



SANCTUM

Coffee Stain Studios au combinat genurile tower defence și FPS pentru a crea Sanctum, un hibrid deosebit ce are la bază engine-ul Unreal 3.



GRAY MATTER

Intră în pielea mentalistului Sam și explorează ungherele misterioase ale casei Dread Hill, într-un adventure inedit.



EUROPE 1200

Un mod pentru jocul Mount and Blade: Warband, ce vine cu o hartă mai mare, mai multe facțiuni și multe alte noutăți.



THE UNDERGARDEN

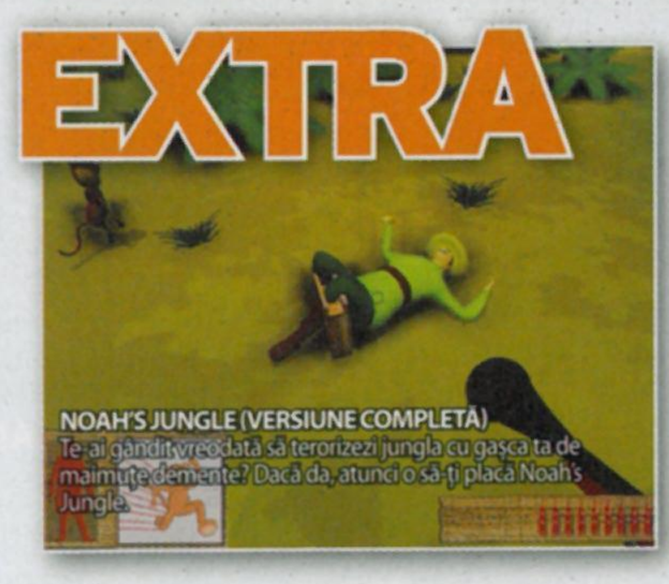
În The UnderGarden trebuie să polenizezi semințe pentru a da viață lumii și să folosești fructele pentru a rezolva puzzle-uri. Prin caverne, evident.



PROJECT LUMORIA EP.1

Un mod single player pentru Halo: Combat Evolved, ce ne trimite în anul 2525, la începutul războiului dintre oameni și extratereștrii Covenant.





NOAH'S JUNGLE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Te-ai gândit vreodată să terorizezi jungla cu gașca ta de maimuțe demente? Dacă da, atunci o să-ți placă Noah's Jungle.



TRIALS LEGENDS (VERSIUNE COMPLETĂ)
Trials Legends adună la un loc 33 de trasee clasice din versiunile Trials anterioare (2000-2005) și include șase modele de motociclete, 15 ranguri de obținut, un editor de trasee și multe altele.



FLIGHT GEAR (VERSIUNE COMPLETĂ)
Flight Gear se vrea a fi un simulator de zbor realist
cat. Jocul a fost creat de către o echipă de voluntari
ai zborului ce au reușit să ofere o interfață grafică
realistă chiar și pentru un curs de pilotaj.

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ



ARCANIA: FALL OF SETARIFF

În ciuda previziunilor noastre sumbre, insipidul Arcania: Gothic 4 a avut îndeajuns de mult succes încât să-i încurajeze pe nemţi să scoată şi un expansion. Sau DLC, căci nu prea seamănă a expansion. Dar nu-i nimic, nici Arcania nu prea aduce a Gothic. Astfel, JoWood şi Spellbound Entertainment au anunţat că pregătesc un expansion pack pentru Arcania: Gothic 4, numit Fall of Setariff, ce va continua povestea din joc. Expansion-ul va aduce aproximativ 10 de ore de gameplay şi va include noi quest-uri, misiuni, inamici, zone şi itemuri. Partea interesantă e că, potrivit spuselor producătorilor, jucătorilor li se va oferi posibilitatea de a controla şi alte personaje din seria Gothic. N-ar strica să-l primim pe Xardas, necromantul, poate el va învia din morţi seria Gothic.

DRIVER: SAN FRANCISCO ŞI GHOST RECON: FUTURE SOLDIER AMÂNATE

Conform raportului financiar întocmit de Ubisoft pentru prima jumătate a anului fiscal 2010-2011, compania a înregistrat o creştere a vânzărilor cu 57 de procente faţă de aceeaşi perioadă a anului trecut. Cu toate acestea, pierderile au fost de aproape 90 de milioane de euro, probabil din cauza „pieselor de rezistenţă" H.A.W.X. 2 şi R.U.S.E., care s-au vândut sub aşteptări. Reamintim că anul trecut, în aceeaşi perioadă, Ubisoft a înregistrat pierderi de 52 de milioane de euro.

În acelaşi raport financiar, Ubisoft a menţionat că s-a decis să amâne lansarea jocurilor Driver: San Francisco şi Ghost Recon: Future Soldier pentru anul fiscal 2011-2012, adică perioada 1 aprilie 2011-31 martie 2012. Aceasta este a doua amânare pe care o suferă cele două titluri. Ghost Recon era programat pentru Crăciun, iar Driver pentru sfârşitul lunii decembrie. Apoi ambele au fost amânate pentru primul trimestru al anului viitor.







APB

Acum două luni îi anunţam moartea, dar se pare că shooter-ul online APB a mai primit o şansă. GamersFirst a achiziţionat drepturile pentru 2,5 milioane de dolari şi a anunţat că, începând cu anul viitor, APB va deveni free2play.

SONDAJE, SONDAJE, SONDAJE...

Un sondaj de opinie realizat de One-Poll.com indică faptul că, pentru cei 1 500 de participanţi la sondaj, jocurile video au avut un puternic impact negativ asupra stabilităţii unei relaţii de iubire. Adică, ea îi dă lui papucii pentru că el preferă să gâdile tastatura, mouse-ul sau promiscuul controller.

- 10% dintre cei intervievaţi au anulat o întâlnire sau au refuzat o partidă de sex pentru a se putea juca

- pentru 5% joaca excesivă a dus la terminarea relaţiei

- 70% au spus că partenera devenea extrem de nervoasă din cauza sesiunilor prelungite de joacă

- jumătate dintre femei au declarat că au devenit geloase pentru că partenerul acordă mai multă atenţie jocurilor

- 40% se joacă în fiecare noapte

- 20% se joacă cel puţin 10 ore pe săptămână

Iată şi topul celor mai populare 20 de jocuri care stau în calea unei relaţii fericite. Menţionate, desigur, de cei 1 500 de nefericiţi în dragoste.

1. Call of Duty
2. Football Manager
3. Grand Theft Auto
4. FIFA
5. Medal of Honor
6. Halo
7. Super Mario Brothers
8. Gran Turismo
9. Mario Kart
10. Guitar Hero
11. Assassin's Creed
12. Pro Evo Soccer
13. Resident Evil
14. World of Warcraft
15. F1
16. Red Dead Redemption
17. Need for Speed
18. Fallout
19. Gears of War
20. Angry Birds



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

Cel de-al treilea joc al seriei Uncharted a fost anunţat oficial. Action-ul dezvoltat de Naughty Dog şi distribuit de Sony se numeşte Uncharted 3: Drake's Deception şi va fi lansat în toamna anului viitor, cam în aceeaşi perioadă cu romanul Uncharted: The Fourth Labyrinth.

Povestea se va concentra asupra relaţiei dintre Nathan Drake şi mentorul său Victor Sullivan şi a călătoriei lui Drake prin deşertul Rub' al Khali - Empty Quarter - şi Peninsula Arabică în căutarea unui oraş legendar cunoscut sub numele de Iram of the Pillars sau Atlantis of the Sands. Conform declaraţiei directorului de creaţie de la Naughty Dog, Ann Hennig, povestea a fost inspirată din viaţa lui T.E. Lawrence (of Arabia), axându-se mai mult pe perioada din tinereţea acestuia, când principala sa ocupaţie era arheologia.





STARCRAFT 2: WALKING THE PLANK

Chiar dacă s-a vândut extrem de bine, StarCraft 2 tot nu a scăpat de braţul lung al nelegiuiţilor. Asta nu surprinde pe nimeni. Zeci de versiuni pirat ale jocului şi-au făcut apariţia pe site-urile de torrente, iar oamenii atât au aşteptat şi au dat drumul la download. Conform TorrentFreak, versiunea de 7,19 GB a StarCraft 2 deţine în acest moment recordul de cel mai descărcat torrent, cu aproximativ 2,3 milioane de download-uri, cantitatea de date transferată ajungând la 15,77 Petabytes.



KRATOS ÎN MORTAL KOMBAT

Kratos, eroul principal din God of War, va fi inclus, ca personaj bonus, în lista de combatanți din versiunea de PlayStation 3 a noului Mortal Kombat. Din păcate, el nu va putea fi folosit în story mode, dar asta contează mai puțin. Spartanul va avea propriul stil de luptă, propriile fatalități și chiar va primi o arenă decorată în stilul God of War. Acum rămâne de văzut pe cine vor alege producătorii de la NetherRealm Studios pentru cea de Xbox 360. Mickey Mouse, sper.

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Când vă vine cheful de vânat fantome, la cine apelați? Bineînțeles, tot la Atari. Și asta pentru că, în primăvara anului viitor, va lansa, în colaborare cu Sony, un nou joc Ghostbusters. Se dorește a fi un sequel al precedentului joc, ce fost lansat anul trecut, și se va numi Sanctum of Slime. Acțiunea îl va avea în prim plan pe un începător în ale vânătorii de fantome, care va trebui să lupte cot la cot cu mai vechii membri ai echipei, pentru a salva orașul New York de entitățile ectoplasmatice. Jocul va beneficia și de un mod co-op, atât local, cât și online, la care pot participa maximum patru jucători.



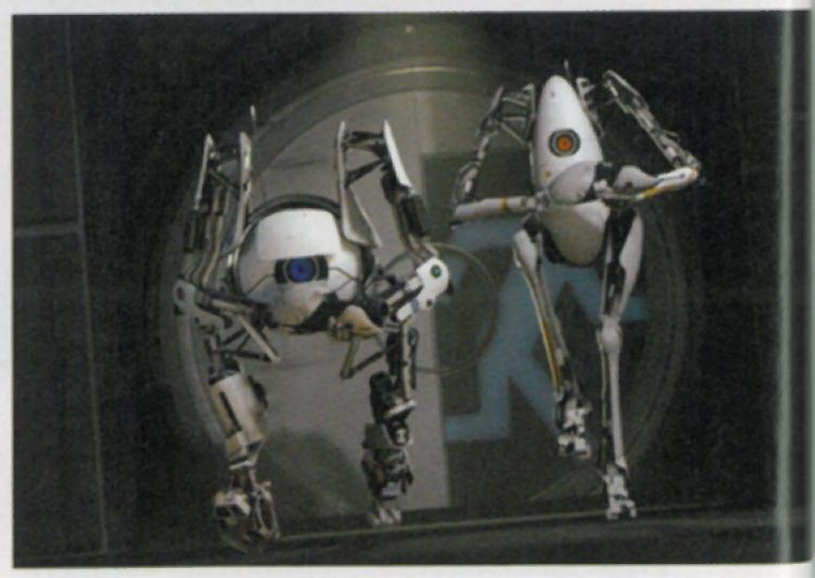
SERIA GRAN TURISMO - PESTE 60 DE MILIOANE DE UNITĂȚI VÂNDUTE LA NIVEL GLOBAL

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) anunță că vânzările francizei Gran Turismo au depășit 60 de milioane de unități, la data de 6 decembrie 2010. Aceste vânzări impresionante au fost atinse la 12 ani și 11 luni după lansarea japoneză a primului titlu al francizei, Gran Turismo, în decembrie 1997. La data de 6 decembrie, mai mult de 5,5 milioane de unități Gran Turismo 5 au fost vândute în toată lumea.



PORTAL 2 NU VINE ÎN FEBRUARIE

Deși în luna august ne comunicau că Portal 2 va fi lansat în februarie, cei de la Valve s-au răzgândit și au hotărât să amâne lansarea cu două luni. Astfel, jocul va sosi pe 20 aprilie în Statele Unite și Australia, iar pe 22 aprilie în Europa. Poate n-ar trebui să ne surprindă, având în vedere faptul că Valve ne-a obișnuit deja cu amânările.



BE VEWY VEWY QUIET, I'M HUNTIN' PIWATES!

Marcin Iwiński, co-fondatorul CD Projekt, a declarat că nefericiții care vor descărca ilegal RPG-ul The Witcher 2 (care va fi lansat fără DRM) se vor putea alege cu o amendă sau chiar cu o întâlnire în sala de judecată. Producătorul declară că a încheiat un contract de colaborare cu mai multe firme specializate în urmărirea download-urilor ilegale. Astfel, cei care vor obține jocul în acest mod vor putea primi în cutia poștală un proces verbal prin care sunt avertizați că trebuie să plătească o amendă a cărei valoare o depășește pe cea a jocului. Dacă destinatarul refuză să plătească, atunci va fi chemat în instanță. Aha.



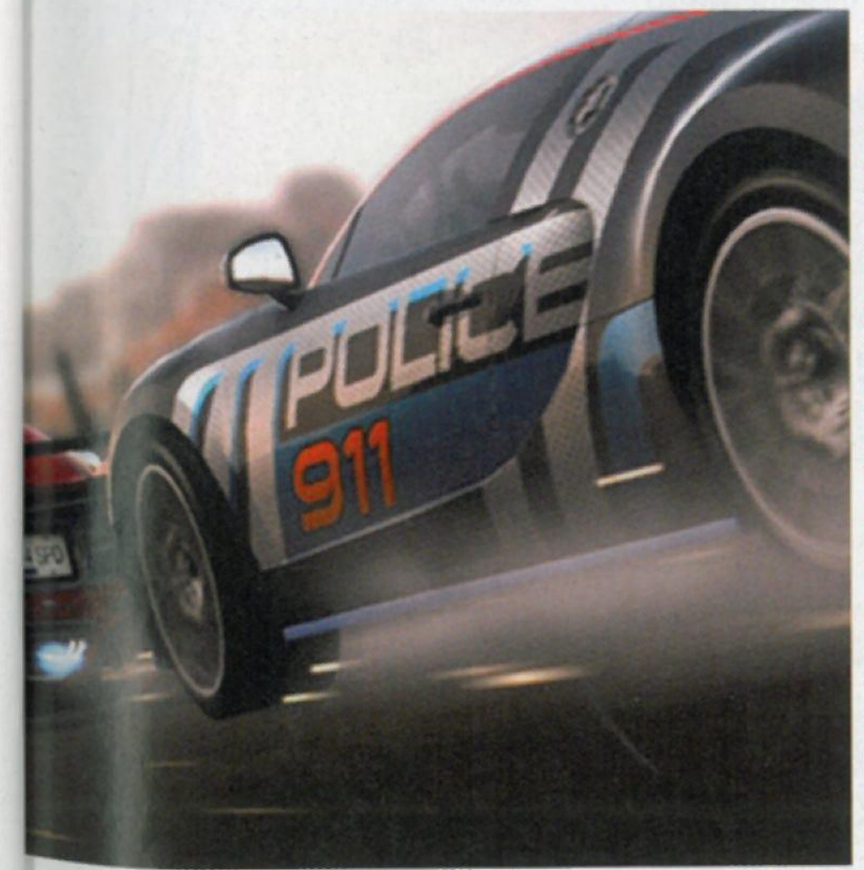


MARK WAHLBERG ÎN UNCHARTED THE MOVIE

Într-un interviu pentru MTV Multiplayer, actorul Mark Wahlberg a dat de înțeles că va juca rolul lui Nathan Drake în filmul Uncharted ce va fi regizat de David O. Russell (Three Kings, The Fighter). Marky Mark a adăugat că Russell lucrează în prezent la scenariul peliculei, iar filmările vor începe în vara anului viitor. Alături de Wahlberg și-ar putea face apariția Robert de Niro și Joe Pesci. Russell încă se află în tratative cu cei doi, dorind să-i distribuie în rolul tatălui, respectiv cel al unchiului personajului interpretat de Mark Wahlberg.

SUPER SPORTS PACK

EA și Criterion Games au anunțat că vor lansa un nou DLC pentru Need for Speed: Hot Pursuit, ce va conține 6 mașini (Bugatti Veyron SS, Bugatti Veyron SS Interceptor, Porsche 911 GT2, Porsche 911 GT2 Interceptor, Gumpert Apollo, Gumpert Apollo Interceptor), 12 evenimente, achievement-uri și trofee noi. Super Sports Pack este cel de-al patrulea DLC pe care producătorii îl oferă pentru Hot Pursuit și, dacă nu ne înșelăm, este primul pentru care va trebui să scoatem bani din buzunar. Momentan, prețul de achiziție nu a fost dezvăluit. Și nici data de lansare.



MASS EFFECT 3

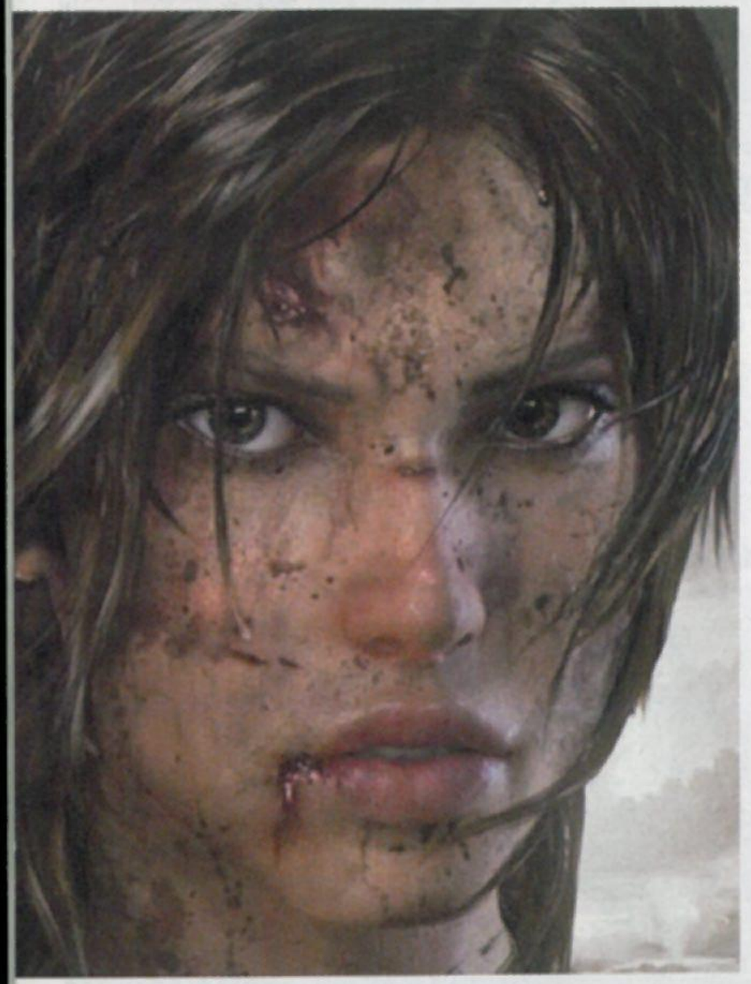
În cadrul Spike TV Video Game Awards, Bethesda a anunțat oficial Mass Effect 3. Anunțul a fost însoțit de un trailer pe cât de scurt, pe atât de visceral și epic. Terra este în ruine, iar ultima speranță a omenirii este, din nou, Comandantul Shepard, plecat pentru a treia oară în Cosmos pentru a căuta aliați și iubiri extraterestre. Viitorul RPG al mileniului va fi lansat în perioada sărbătorilor 2011, iar gurile slobode ale henternetului vorbesc despre un posibil mod multiplayer. Hotărât lucru, cu Mass Effect 3 și Elder Scrolls 5 la orizont, anul 2011 va fi Epic sau nu va fi deloc.





UN NOU ASSASSIN'S CREED

Geoffroy Sardin, directorul de marketing și vânzări pe piața EMEA al Ubisoft, a confirmat că în 2011 va fi lansat un nou titlu din seria Assassin's Creed. Sardin a declarat pentru MCV că Yves Guillemot, CEO-ul Ubisoft, a menționat acest joc în raportul financiar, însă mai multe detalii vor fi oferite în viitor. În plus, Sardin a dezvăluit că Brotherhood a atins cota de 1 milion de exemplare vândute în mai puțin de o săptămână. Astfel, întreaga serie Assassin's Creed a depășit 20 de milioane de copii vândute.



LARA REBORN

Square Enix și Crystal Dynamics au anunțat că vor lansa un nou joc ce o va avea în prim plan pe Lara Croft și se pare că va fi complet diferit față de ceea ce ne-a obișnuit până acum seria Tomb Raider. Jocul este descris ca fiind „prima aventură a Larei Croft, o tânără speriată și lipsită de experiență, care se trezește pe o plajă necunoscută, după ce ambarcațiunea cu care călătorea a fost distrusă de o furtună puternică. Pe cont propriu, dar nu singură, Lara are o singură misiune. Aceea de a supraviețui". Interesant, deci noua Lara va fi o tânără speriată și lipsită de experiență. Squaaaaaaaaaaaaare!!!!!!!

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Bethesda a anunțat al cincilea membru al familiei The Elder Scrolls, și anume Skyrim. Anunțul a fost însoțit de un trailer scurt, dar meseriaș, din care am extras două informații majore. Prima, se pare că la un moment dat ne vom măsura forțele cu ditamai dragonul, iar a doua ar fi data de lansare. Adică 11.11.11. Frumoasă dată, sperăm să n-o schimbe. Numele, desigur, ne sugerează că noul nostru teren de joacă va fi înzăpezita provincie Skyrim, teritoriul vikin... Norzilor, iar Nick Breckon, community manager Bethesda Softworks, ne asigură, prin intermediul unui tweet, că engine-ul nu va fi nici Gamebryo și nici id5 Tech cum și-ar fi dorit mulți dintre noi, ci unul complet nou. Nu putem decât să sperăm că NPC-urile vor fi animate cum se cuvine în noul engine...





FILMUL RED FACTION AMÂNAT

Danny Bilson, VP executiv Core Games, THQ, a anunțat prin intermediul unui post pe contul său de Twitter că premiera filmului Red Faction: Origins a fost amânată până în luna mai 2011. Astfel, filmul va fi lansat simultan cu noul joc al seriei, Red Faction: Armageddon. Atât filmul, cât și jocul trebuiau să-și facă debutul în luna martie.

FONDATORII PIRATE BAY AU FĂCUT RECURS

În luna aprilie a anului trecut, cei patru fondatori ai site-ului Pirate Bay - Frederik Neij, Gottfrid Svartholm Warg, Carl Lundstrom și Peter Sunde - au fost condamnați la un an de închisoare fiecare, pentru încălcarea drepturilor de autor și obligați să plătească despăgubiri în valoare de 4,6 milioane de dolari.

În urma recursului făcut de cei patru, Curtea de Apel suedeză a hotărât ca sentința primită de trei dintre aceștia să fie redusă, dar a mărit valoarea despăgubirilor la 6,6 milioane de dolari. Astfel Frederik Neij, Carl Lundstrom și Peter Sunde vor petrece zece, patru, respectiv opt luni după gratii.

Recursul lui Gottfrid Svartholm Warg se va ține separat, deoarece acesta nu a fost prezent în sala de judecată din cauza unor probleme de sănătate.

UWE BOLL: THE RETURN OF



Cred că vă aduceți aminte de filmul In The Name of the King: A Dungeon Siege Tale (2007), regizat de unicul Uwe Boll. Filmul a fost ecranizarea cunoscutului joc Dungeon Siege și a avut în distribuție o mulțime de nume sonore - Jason Statham, Ron Perlman, Ray Liotta, John Rhys-Davies, Claire Forlani, Kristanna Loken. Cât de reușit a fost? Realizarea lui a costat 60 de milioane de dolari. Încasările au fost de 5 milioane. Dar iată că inegalabilul Uwe Boll vrea să iasă din nou în lumina reflectoarelor și va regiza sequelul. Dar pentru că (tot) nu are drepturile asupra titlului Dungeon Siege, filmul se va numi In The Name of the King 2 și-l va avea în rolul principal pe Dolph Lundgren.

SE VOR LANSA

Dead Space 2	PC, PS3, X360	EA
Little Big Planet 2	PS3	Sony
DCS: A-10C Warthog	PC	Eagle Dynamics
Men of War: Vietnam	PC	1C Company

TOMBOLA IERNII @ LEVEL

Joacă-te cu noi și câștigă!



2x Console Xbox 360 Limited Edition

Pachetul conține Consola Xbox 360 Slim și jocul FABLE III



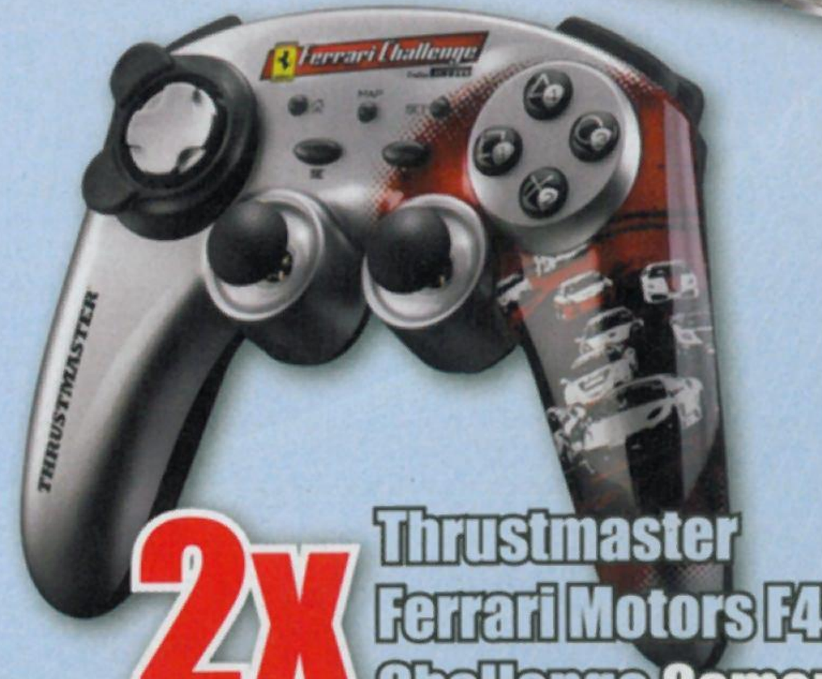
1x Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel



2x T.Flight Hotas X USB Joystick



2x Thrustmaster Dual Trigger 3-in-1 Rumble Force Gamepad PC/PS2/PS3



2x Thrustmaster Ferrari Motors F430 Challenge Gamepad

Premiile THRUSTMASTER oferite de UBISOFT

Tot ce aveți de făcut pentru a participa la Tombola Iernii este să introduceți codul de pe DVD, împreună cu datele personale de identificare, pe site-ul LEVEL, la următoarea adresă: **www.level.ro/tombolaiernii.**
Extragerea va avea loc în data de 15 februarie, iar câștigătorii vor fi anunțați în ediția din luna martie a revistei LEVEL. **Mult succes!**





Implanturi. Arbori de upgrade. Yummy!

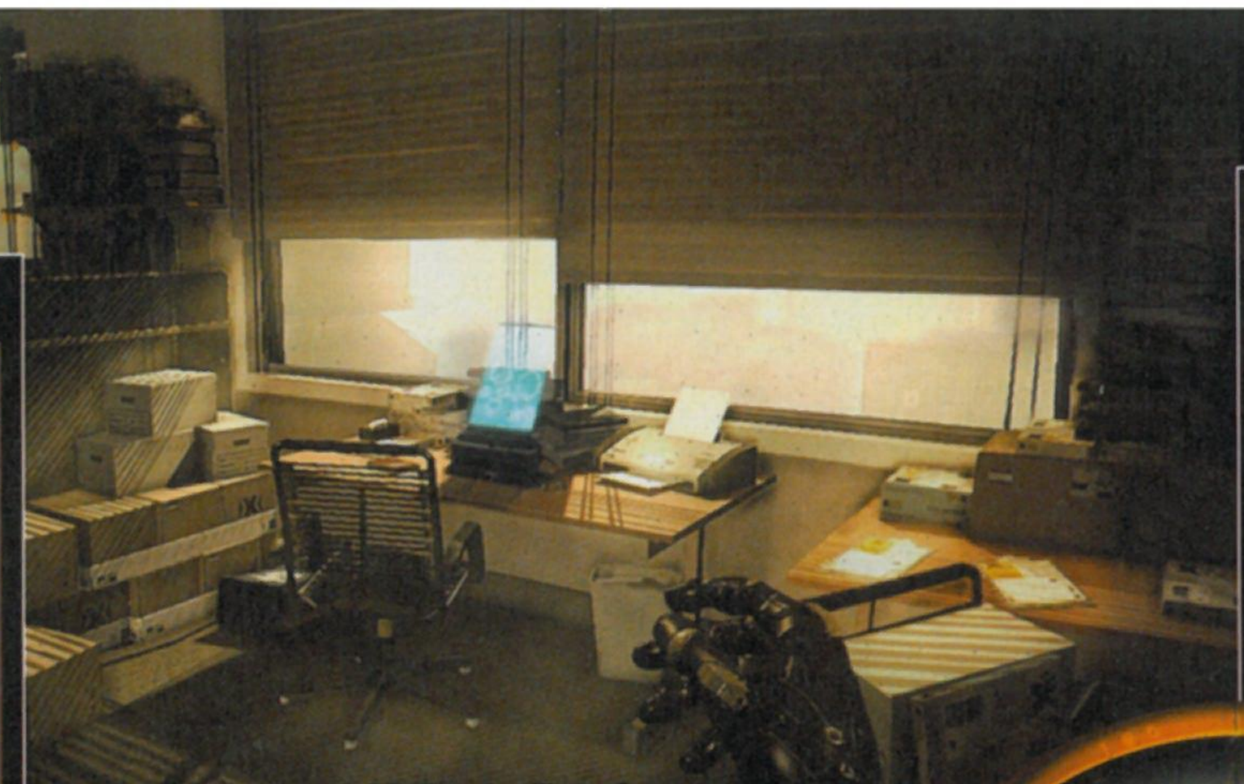
Un. Deus. Trei!

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

GEN ACTION RPG **PRODUCĂTOR** EIDOS MONTREAL
DISTRIBUITOR SQUARE ENIX **LANSARE** Q1 2011
PLATFORME PC X360 PS3

Se întâmpla prin '99 când urmaşul nelegitim al System Shock şi Thief făcea o figură pe cinste, îmbinând un shooter la persoana întâia cu elemente primare de stealth şi role playing, într-o lume de joc ce-ţi dădea o libertate de mişcare şi mai ales de abordare inedită pentru vremea respectivă. Platoul regal era ornat cu un decor cyberpunk de toată frumuseţea şi o poveste conspiraţionistă cu final deschis, plină de lovituri de teatru, în care personajele principale Paul şi fratele său, protagonistul, J.C. Denton, încingeau un tango demn de concursuri, într-o lume tristă a globalizării, dominată de terorism, genocid, nanotehnologie şi de fuziunea Omului cu Maşina. Ţin minte bine că abia pe atunci, forţat de ticăloasele împrejurări în care Nvidia dăduse o lovitură de marketing nasoală 3DFX-ului, mă gândeam să-mi schimb iubitul Vodoo Banshee pe un model care nu-mi plăcea câtuşi de puţin, dar, prin Direct3D, reprezenta viitorul: Riva TNT2. Şi am făcut bine să nu-l schimb o vreme, fiindcă taman atunci apărea şi mult aşteptatul Ultima IX, un titlu celebru pentru refuzul total de a rula decent şi consumul enorm de RAM în mod Direct3D, care i-a împiedicat ani de-a rândul pe cei care s-au descotorosit de placa Vodoo să-l butoneze. Eu l-am jucat bine-mersi, plătind însă preţul unei performanţe cel puţin dubioase şi al unui aspect deloc plăcut în Unreal Tournament şi în Deus Ex (construit pe o variantă modificată Unreal Engine), inculpatul la care făceam trimitere în deschiderea articolului. Dar ce argument mai bun aş putea aduce în favoarea lui Deus Ex decât faptul că l-am jucat dintr-o suflare, cu toate că numărul de cadre pe secundă oscila între 15 şi 25, la limita jucabilităţii, uneori cu plonjoane în zona slideshow? Aşa au păţit mulţi cu performanţa, la vremea respectivă (ca să nu mai vorbim de sequel-ul Invisible War, şi mai fiţos), însă asta nu a împiedicat producţia celor de la Ion Storm (se poate spune ex-Looking Glass, creatorii System Shock şi Thief, actualmente Eidos Montreal, cu menţiunea că moştenirea s-a dus odată cu o parte din angajaţi şi către Irrational Games - Bioshock) să devină unul dintre cele mai bine primite jocuri din istorie, atât de către critici, cât şi de public, transformându-l într-un aşa-numit „Cult Classic". Deşi continuarea, Invisible War, n-a fost



Ia să luăm scenariul la bani mărunţi...



Indicator simplu şi elegant pentru muniţia rămasă

una rea, publicul a primit-o prost din cauza optimizării execrabile cuplată cu tembelizarea parţială a sistemului de joc şi mai ales a interfeţei, concepută vădit pentru console, în special Xbox, care a înlocuit mult-iubita şi comparativ complexa interfaţă din primul Deus Ex. Dacă termeni precum UNATCO, FEMA sau Majestic 12 nu vă spun nimic, săriţi peste următorul paragraf şi reveniţi după ce butonaţi primele două jocuri din serie sau abandonaţi tentativa. Sau nu, alegerea vă aparţine!

Colţul spoiler-ului vesel

Pentru cei cu alergie la enciclopedii, titlul seriei vine de la sintagma latină „deus ex machina" şi semnifică miraculoasa rezolvare a unei probleme aparent fără soluţie printr-o intervenţie neaşteptată, de ordin divin. Termenul a devenit mai popular prin Ars Poetica lui Horaţiu, în care acesta critica obiceiul convenit în tragedia antică grecească, în care situaţiile erau dezamorsate de actori în rol de zei, coborâţi pe scenă cu ajutorul unei macarale sau care apăreau brusc printr-o trapă montantă în scenă. Prin „machina" se înţelege implicit ceva manufacturat de om, conferind de fapt o natură artificială divinităţii, ergo sintagma „deus ex machina" ar putea fi tradusă cel mai bine prin „divinitatea creată de om". Într-un sens mai restrâns, în contextul jocului, răspunsul pentru problemele omenirii (bolile ce devastau planeta, conflictele şi actele teroriste) vine prin contopirea protagonistului cu Helios (deşi Deus Ex avea mai multe finaluri posibile, acesta este ales ca punct de plecare pentru continuare), entitate artificială care putea controla întreg sistemul informatic planetar, pentru ca în Invisible War (situat la 20 de ani în viitor, în care intri în pielea lui Alex/andra/ D, o „rubedenie" a protagonistului iniíal), una dintre variantele de final să devină conectarea întregii omeniri la Helios-ul condus de JC Denton, care le ordonă distrugerea barierelor dintre ei şi anularea oricărui conflict în favoarea unui viitor armonios, globalist (yuck). După cum bine observaţi, eroul primei părţi, personaj central şi în continuare, împărtăşeşte iniţialele JC cu un alt binecunoscut erou al omenirii, de unde şi legătura cu ideea de divinitate. Ca să nu stârnească prea multe valuri (şi ar fi stârnit, pe bună dreptate, cu ditamai blasfemia-n sertar), producătorii au dat-o cotită cum că de fapt aleseseră iniţialele JC fiindcă „JC Denton" suna bine şi se pretau la fel de bine unei protagoniste, iar posibilitatea de a-ţi alege sexul, planificată iniţial, a dispărut la final. Ei bine, deşi în Invisible War ai opţiunea să joci cu o fumeie, eu unul nu cred rahatul pe care l-au mâncat, fiindcă există destule perechi de iniţiale unisex care s-ar fi pretat în loc.



În timp, că doar a trecut un deceniu şi ceva, mi-am format o părere clară despre povestea lui Deus Ex, şi anume că este, în esenţă, o porcărie sinistră şi lipsită de coerenţă. Mi-e limpede acum că l-am butonat cu atâta insistenţă nu din pricina conflictului, ci pentru simplul fapt că oferea o formulă inedită de RPG corcit cu shooter şi elemente din Thief, cu multe abordări posibile pe parcurs şi o componentă dinamică a lumii de joc, măcar prin faptul că deciziile luate se reflectau pe parcurs în articolele pe care le puteai citi prin ziare şi desigur în atitudinea anumitor facţiuni şi personaje faţă de tine. Dar mai ales în planurile simple, de moment, în abordarea unor gărzi, a unui robot sau pur şi simplu pentru navigarea printre inamici, într-un joc suficient de complex încât să-ţi tragi singur un glonţ în picior prin incapacitatea de a prevedea 100% cursul anumitor acţiuni. De ce spun că povestea e proastă? Fiindcă, în esenţă, firul epic preferat de producători (adică finalul chipurile bun în fiecare joc)



Îndrăgitul panou de securitate revine



pune un insinuat Iisus (JC) jumătate om, jumătate circuite, în postura de a salva oamenii de boală, foamete şi războaie... însă, atenţie, cu forţa, luându-le în schimb singura însuşire esenţială care-i face ceea ce sunt, adică liberul arbitru şi făcându-i, nolens volens, sclavii lui, într-un viitor globalist căruia nici măcar nu mai ai ocazia să i te împotriveşti cu preţul vieţii. Dilema dictatorului binevoitor. Dincolo de asta, talmeş-balmeşul conspiraţionist care îneacă povestea include iluminaţi, templieri, adepţi ai teoriilor , într-un viitor globalist căruia nici măcar nu mai ai ocazia să i te împotriveşti cu preţul vieţii. Dincolo de asta, talmeş-balmeşul conspiraţionist care îneacă povestea include iluminaţi, templieri, adepţi ai teoriilor „Chariots of the Gods" şi membri ai triadele chineze, în-



Primiţi cu sorcova?

torşi pe toate feţele într-un asemenea stil încât, prin comparaţie, Codul lui Da Vinci pare într-adevăr o operă de artă literară, iar aberaţiile fără căpătâi dintr-însul se transformă în adevăruri legitime, bine argumentate. Dacă nu mă credeţi, vă recomand să parcurgeţi probabil cel mai bun roman conspiraţionist din istorie, atât prin conţinut cât şi ca scriitură, „Pendulul lui Foucault" de Umberto Eco. Atenţie, cu „riscul" ca mai toate distopiile şi non-distopiile conspiraţioniste de care vă veţi lovi ulterior să vi se pară nişte glume proaste. Inclusiv Assassin's Creed, care însă are meritul de a aşterne povestea elegant şi de a-i adăuga o dimensiune interesantă. Oricum ar fi, multe dintre jocurile şi filmele cyberpunk şi sci-fi ale ultimei decade sunt puternic influenţate de Matrix, super-maneaua SF a sfârşitului de mileniu, care n-a fost cu adevărat inovatoare decât din punct de vedere tehnologic, întreaga sa vomă epică fiind tributară mitului peşterii din Republica lui Platon. Rămân aşadar schemele slo-mo la 360 de grade, bucăţile de zid ce zboară în toate părţile şi desigur, parpalacul şi ochelarii de soare, care au făcut eroul lui Deus Ex (şi cine ştie câţi alţi eroi) să capete un loc aparte în inima publicului puternic sedus şi manipulat de mesajul vizual transmis de filmul fraţilor Wachowski, cu un impact, cred eu, neîntrecut nici măcar de Avatar, maneaua TreiDe a lu' nen'tu Cameron făcută întru promovarea ultimului răcnet în domeniul tehnologiilor de afişare. Destul cu asta. N-are nici măcar rost să mă întreb dacă se impunea cu adevărat o continuare pentru Deus Ex, fiindcă am fost deja pus în faţa faptului aproximativ împlinit: Human Revolution. Să vorbim şi despre el, că doar aşa impune titlul articolului! Am o vagă bănuială că v-am pus răbdarea la grea încercare, aşadar, voi comprima fulgerător Informaţia care vă interesează. De acord?

Prin trup nanitele-i curg râu...

De data asta, nu te intitulezi JC, însă porţi un nume la fel de biblic: Adam. Jensen. Acţiunea se petrece prin 2027 (mai precis, cu doi ani înainte de naşterea lui JC, protagonistul primului joc), când obligatoriul colaps economic ce marchează primele decenii ale noului mileniu se împleteşte armonios cu mirificul progres al ştiinţei, dând naştere posibilităţii de augmentare a abilităţilor umane sau de adăugare a unor puteri şi simţuri noi, nebănuite până atunci, sub formă de implanturi. Urmează producerea în masă a implanturilor pe linii industriale (pont: Detroit) şi mărirea prăpastiei sociale între bogătani, care-şi permit îmbunătăţirea artificială a propriului corp şi nevoiaşi, împinşi către abisul neputinţei şi neînsemnătăţii. Astfel, implanturile devin patima celor dintâi şi dezideratul celor din urmă (vezi Johnny Mnemonic). Deşi nu se cunosc prea multe detalii legate de poveste (şi cred că e bine să fim surprinşi abia la butonare), cert este că producătorii s-au chinuit să creeze legături puternice cu celelalte jocuri. În acest sens, ne vom reîntâlni la un moment dat cu nişte personaje cheie deja cunoscute şi persoane legate de NPC-uri importante din universul de joc. De fapt, având pe mână un prequel şi practic deznodământul general al evenimentelor destul de clar, producătorii au încercat mai mult să ofere o nouă perspectivă, proaspătă, asupra lumii Deus Ex. Desigur, vor exista multiple abordări şi finaluri posibile, bazate pe suma alegerilor făcute pe parcurs, însă impactul lor nu va fi unul atât de global încât să anuleze în vreun fel realitatea virtuală oferită ca premisă în primul joc. Remarcabil este noul stil artistic abordat, cu o compactitudine cromatică centrată pe nuanţe de galben şi portocaliu, contrastate selectiv de albastru şi roşu (până acum, n-am văzut picior de mov), menite să dea HR-ului o identitate vizuală unică, după modelul Bioshock şi Mirror's Edge şi asemănarea celei mai puternice forţe cyberpunk, Factorul Blade Runner, cu accente minimaliste inspirate şi de filmul Renaissance, după cum recunosc şi producătorii. Sursele de iluminare difuze se combină, apar umbre cu tente de culoare, iar peisajul citadin, care va predomina şi în acest titlu, se arată deja promiţător. Într-adevăr, după primele jocuri din serie (mai ales după primul) e ciudat să vezi un Deus Ex realmente superb, bine inisat şi cu un mesaj vizual coerent şi bine canalizat pentru a sprijini atmosfera.

Cuvântul central este „transumanism", sistem de idei ce încurajează folosirea tehnologiei pentru a elimina durerea, suferinţa şi moartea din ecuaţia umană, prin orice mijloc şi domeniu posibil, de la cibernetică la inginerie genetică. Practic, Human Revolution trasează o paralelă cu revoluţia adusă de Renaştere, odată cu mişcarea umanistă de inspiraţie antică, însă se bazează pe implanturi şi pe depăşirea condiţiei de „ simplu om", aşadar cel mai potrivit termen al perioadei în care se desfăşoară jocul rămâne Renaşterea Cibernetică.

Din fericire pentru fanii îngrijoraţi, sursa principală de inspiraţie pentru gameplay a fost primul titlu al seriei, drept pentru care se întoarce sistemul de inventory cu aromă RPG bazat pe grilă extensibilă, alături de implanturi şi arme ce pot fi îmbunătăţite în diverse feluri. Ba revine chiar şi posibilitatea de a muta cutiile pentru a căpăta acces la ferestre înalte sau guri de aerisire. Desigur, alegerile rămân grele, fiindcă odată ce cumperi un implant, acumularea de experienţă îţi permite să-l îmbunătăţeşti în mai multe feluri. În cazul celui pentru braţe, poţi alege să-ţi creezi mai mult loc în desagă sau să poţi ridica obiecte mai grele sau să anulezi reculul armelor şi chiar să poţi plesni inamici prin perete (alegere care face casă bună cu posibilitatea de a vedea prin obiecte), în cel mai spectaculos mod posibil, cuvântul de ordine fiind SAU. Mergând pe o cale, la un moment dat îţi blochezi alte posibilităţi, lucru valabil şi pentru îmbunătăţirea armelor cu noi abilităţi de ochire, moduri de utilizare sau pur şi simplu a caracteristicilor lor. Se pare că îmbunătăţirea armelor e însoţită şi de un feedback vizual, cu efecte din ce în ce mai evidente pentru fiecare treaptă de upgrade. Nu lipseşte nici abordarea stealth, deşi, în cazul ei, s-au operat anumite modificări. Noua perspectivă la persoana a treia este motorul central al acesteia, dar şi al noului sistem de cover (asemănător pare-se cu Splinter Cell: Conviction). Astfel, pe lângă faptul că te poţi strecura vâzând mai bine în jurul tău, cu mişcări precise şi iuţi de la o ascunzătoare la alta, apropierea subtilă de inamici îţi permite eliminarea lor discretă, cu una dintre mişcările distincte care ţi se fac disponibile pe măsură ce avansezi. Tot din 3rd Person poţi trage foc orb, iar aceste două perspective asupra acţiunii promit să fie îmbinate exemplar, pentru a nu dăuna imersiunii. Rămâne de văzut. Dialogul rămâne o altă componentă majoră de gameplay, fiind motorul social de rezolvare a quest-urilor. Din câte am priceput, s-a mers pe un sistem hibrid între selectarea clasică de replici şi un model mai apropiat de atitudinile generale din Alpha Protocol. Pe acesta din urmă se fundamentează puzzle-urile de dialog. Aparent, reacţia interlocutorului la o anumită abordare ar trebui să-ţi ofere un feedback limpede despre eficienţa acesteia, suficient cât să te poţi scoate în ultima clipă, dar nu destul cât să îi faci din vorbe după bunul plac. Aşadar, te poţi trezi lejer cu uşi în nas, fiindcă în Deus Ex, greşelile costă. Din fericire, după cum era de aşteptat, fiecare misiune poate fi dusă la capăt în diverse moduri. Dacă n-ai reuşit să hack-uieşti un sistem de securitate sau să găseşti parola pentru el şi ai eşuat şi în dialog, se poate să ajungi unde vrei acceptând un quest secundar sau pur şi simplu trăgând cu urechea la banter-ul anumitor NPC-uri. Producătorii promit că vom putea avea conversaţii interesante cu absolut toate personajele din joc (inclusiv anonimi de pe stradă), în general fără a întâlni aceeaşi replică sau acelaşi răspuns de mai multe ori, pentru a ne completa imaginea despre întâmplările din joc (deşi n-am văzut dovezi clare, pariez că nu vor lipsi ziarele şi e-mail-urile). Dacă tot vorbeam de hacking, acesta a primit un nou minigame, foarte promiţător în sine, în care trebuie să călătoreşti prin noduri din interfaţa I/O în centrul de interes. Anumite noduri pot declanşa o procedură de urmărire, care te sileşte să îţi atingi obiectivul înainte să fii prins de sistemul de securitate. De asemenea, poţi utiliza abilităţi avansate de hacking dobândite prin implanturi, precum şi viruşi informatici. Am înţeles că minigame-ul devine din ce în ce mai complex, provocator şi interesant pe măsură ce progresezi în joc, ceea ce, dacă este adevărat, nu poate fi decât un lucru bun (mai ales că nu vei fi niciodată forţat să-l foloseşti). Un alt element modern este regenerarea treptată a sănătăţii, pentru care mă rog să fie implementată judicios - ar fi aiurea să nu te mai poţi târâ în mâini din anumite conflicte fiindcă ţi-ai pierdut picioarele, precum în primul Deus Ex. Se regenerează şi energia folosită la activarea abilităţilor date de implanturi, însă numai primul segment din totalul de vreo cinci-şase, iar pentru capacitatea maximă vei fi nevoit să cauţi diverse surse, cum ar fi probabil proaspăt introdusele staţii de încărcare pentru automobile electrice. Că tot suntem aici, cred că şi vouă vă este evident anacronismul dintre noul Deus Ex şi debutul seriei, dat de tehnologia mai avansată din Human Revolution. Cumva îl înţeleg, era inevitabil în condiţiile în care tehnologia contemporană din realitate a depăşit-o pe alocuri de cea proiectată de primul joc. Aşadar, lore-ul se axează pe actualele proiecte şi prototipuri, proiectându-le într-un viitor apropiat şi asigură integralitatea nucleului cyberpunk al jocului.

Nesperat de arătos, modern şi totodată aparent nesperat de fidel mamutului pe care-l succede, Human Revolution urmează să ne încânte (cel mai probabil) sau, de ce nu, să ne dezamăgească, în Q1 2011. Mai degrabă aş zice mijlocul verii, dacă iau în calcul şi amânările lansării pe care mi le insinuează intuiţia. Până atunci, o ultimă recomandare cinematografică: Strange Days, din 1995, cu excelentul Ralph Fiennes.

■ **Caleb**



Mmmm. Inventory tip grilă.





Aveţi trei încercări să ghiciţi ce urmează



Noul minigame de hacking în plină desfăşurare.



Spectacol de artificii cyberpunk



HUNTED: The Demon's Forge

La lupta cea mare

GEN ACTION **PRODUCĂTOR** INXILE ENTERTAINMENT **DISTRIBUITOR** BETHESDA **LANSARE** Q1 2011 **ONLINE** HUNTEDTHEGAME.COM **LANSARE** PC X360 PS3

Echinul dracu' cu jocurile astea fantasy. Unii se omoară pentru ele, alţii le împroaşcă cu noroi. Jumătate îl înjură pe Tolkien, jumătate îl preaslăvesc. Deşi nu este nici pe departe primul individ care s-a apucat să scrie despre elfi şi alţi asemenea pricolici, Tolkien este considerat tăticul fantasy-ului modern, deoarece Legolas şi Aragorn au lansat o modă aparte odată cu The Lord of the Rings. De aceea, cam toate jocurile şi filmele fantasy urmează aceeaşi reţetă, cu acelaşi tip de personaje, iar cea mai mică abatere de la regulă ameninţă cu un eşec lamentabil.

Poate că singura excepţie de la această regulă este universul Warhammer, unde personajele sunt diferite de cele cu care ne-a obişnuit tătuca Tolkien, şi totuşi nu îşi primeşte pumni în gură de la fanii genului. Se poate spune chiar că este o luptă între cele două universuri ca între fanii Star Wars şi fanii Star Trek. Deşi, pentru un observator imparţial Star Wars pare a fi mult mai interesant decât Star Trek, încearcă să-i spui asta lui cioLAN. S-ar putea să scoată fazerul la tine şi să nu îl pună pe stun!

Suntem doi şi nu ne doare

Când, acum mulţi ani, Blizzard ne-a lovit cu Diablo, o lume întreagă a plâns de fericire. Deşi nu existau mai multe rase dintre care puteai alege pentru a porni la lupta împotriva răului din adâncuri, varietatea claselor din joc a adus lacrimi în ochii populaţiei indigene şi a deschis poarta unui val de jocuri în care nu erai mărginit doar la folosirea unei săbii pentru a pacifica o hoardă de tătari. După ce a trecut şocul iniţial, lumea a vrut mai mult. A vrut să poată pleca la luptă alături de prieteni şi aşa au apărut jocurile cu cooperativă. După aceea, s-a trecut de la vederea izometrică la cea din 1st sau 3rd person pentru a te afunda şi mai mult în atmosferă. Atunci chiar erai acolo, adâncit în acţiune până în gât, iar câteodată chiar te înghiţea cu totul.

Acum Bethesda vine şi ne promite marea cu sarea, trimiţându-ne la bătaie alături de un amic. Nu ai amici? Nicio problemă, căci Bethesda ştie şi ţi-a ieşit în întâmpinare. Vei putea juca alături de un amic cibernetic. Nu un Robocop ce îţi va sări din cutia jocului pe fotoliul de lângă tine şi va lua sub stăpânire controller-ul numărul doi al consolei, ci o inteligenţă artificială care sare tot din cutia jocului, dar sub formă de pixeli pe ecranul televizorului.

Astfel, la fel ca în Gears of War, vei încerca să faci pe dracul în patru să nu mori prea des sau, cel puţin, nu la fel de des ca inamicii cu care vei da nas în nas. Deşi stilul de joc este asemănător cu cel din Gears of War, mai ales că foloseşte acelaşi engine, iar puzzle-urile sunt similare, Hunted: The Demon's Forge nu este Gears of War. Asta pentru că atmosfera jocului nu este una postmodernistă, ci una plasată în alte vremuri, în cele întunecate în care cel mai mare duşman al omului nu era poluarea, ci milioanele de drăcuşori ce ies de prin cotloane pentru a strica laptele din oale şi a speria fetele de măritat.

După ce peste tot ţinutul s-a pogorât mantia neagră a ameninţării demonilor, prietenii noştri din jocul de faţă, doi mercenari hârşâiţi prin zeci de lupte, sunt atraşi de promisiunile pline de galbeni ale localnicilor dacă vor găsi o soluţie viabilă pentru a electrifica comuna. E'lara şi Caddoc, cei doi luptători pentru pace, nu reprezintă arhetipurile eroilor cu care suntem obişnuiţi. Deşi construiţi pe acelaşi calapod ca oricare alt aventurier, E'lara fiind ruptă din neamul elfilor, un ranger iscusit şi o mare fană a magiei, iar Caddoc, o matahală urâtă şi fioroasă din neamul oamenilor, ale cărui discuţii le poartă o sabie mare cât el, făcută din trei nicovale presate una de alta în palmele sale, cei doi sunt mânaţi doar de dragostea pentru bănet. Pentru ei, dragostea de glie şi perceptele morale sunt doar nişte inconveniente ce încătuşează lumea. Aşa că nu-şi prea pierd vremea cu ele. Lor le plac cidrul, luptele la apus de soare, mielul la proţap şi vremea caldă şi senină.

Este foarte posibil ca cei doi să-şi schimbe punctul de vedere odată ce coboară tot mai adânc în Kala Moor, unde vor încerca să vadă ce se petrece şi ce se mai combină la fierăria demonului şef. Spre deosebire de gameplay-ul cu care ne-am obişnuit în, să zicem, Gears of War, sinergia celor doi este mult mai puternică. Nu te vei rezuma doar la un foc de acoperire sau la a-i da un vânt pentru a ajunge în locurile mai greu accesibile, ci vei lucra în echipă pentru obţinerea unor rezultate mai bune. Fiecare dintre cei doi poate folosi magia atât ofensiv, cât şi defensiv. Astfel, poţi alege să stai un pic mai în spate cu elfiţa şi să trânteşti vrăji în capul lui Caddoc pentru a-i oferi un boost masiv de putere în lupta cu nonsferaţii. Sau dacă rolul de suport nu ţi se potriveşte, roagă-te de partener să îţi ofere sprijinul său pentru a-ţi încărca atacurile tale cu puterea electricităţii, a focului sau a brandului.

Mai ales, punctele forte ale jocului se pare că vor fi puzzle-urile multiple pe care va trebui să le rezolvi cu ajutorul partenerului, mult mai complexe ca cele din Gears of War şi foarte asemănătoare cu cele din Lara Croft and the Guardian of Light.

Aceste lucruri nu pot decât să ne bucure şi să ne facă să aşteptăm cu nerăbdare anul de graţie 2011, când vom putea să ne alergăm de colo-colo prin Kala Moor.

■ **Koniec**





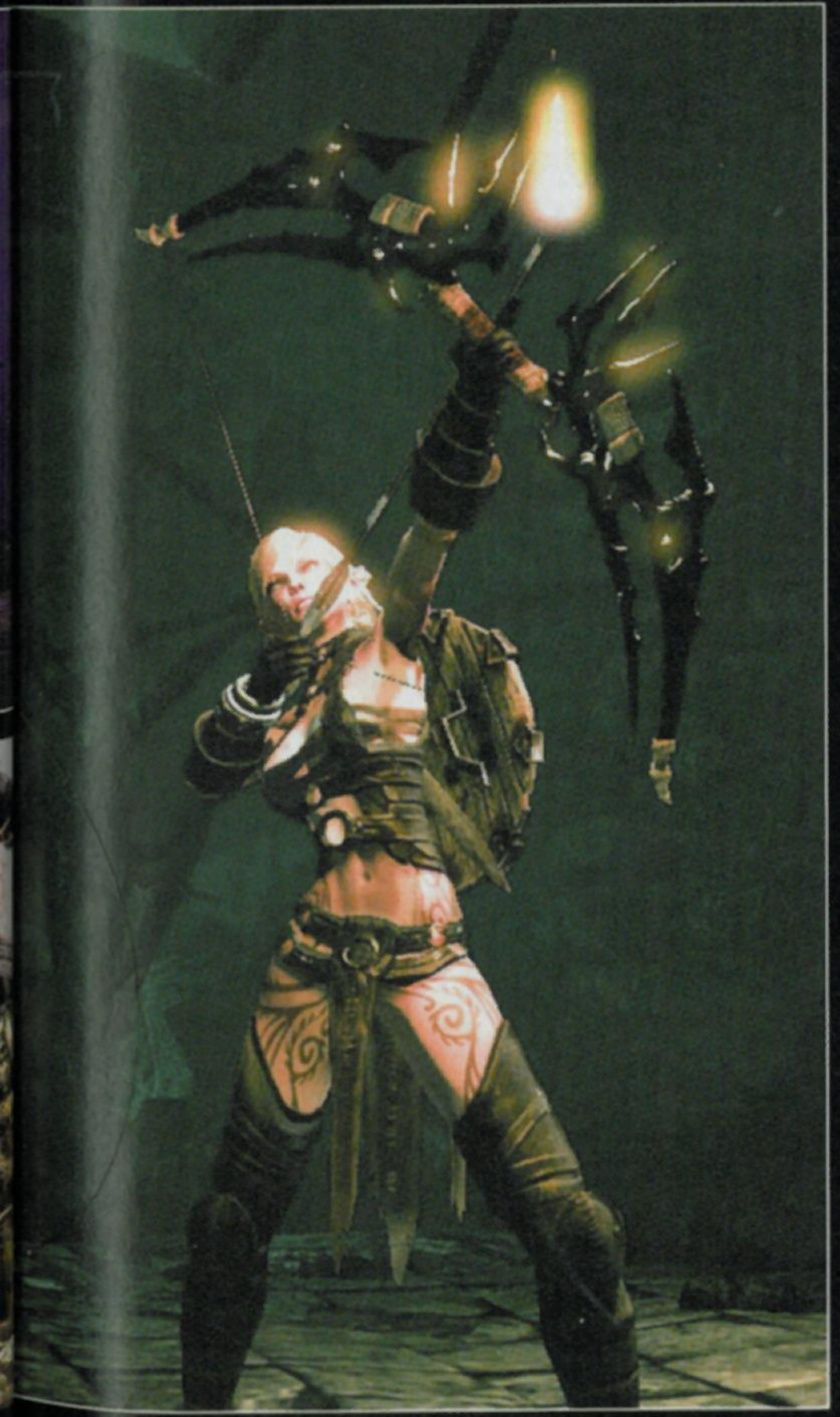




Când eram mică, mama mi-a spus c-o să mă fac dirijoare



Gura, bă, rahat cu ochi!





Până şi spaţiul cosmic e prea mic...

BLACK PROPHECY

GEN MMO SPATIAL **PRODUCĂTOR** REAKKTOR MEDIA **DISTRIBUITOR** GAMIGO **LANSARE** TBA **ON-LINE** BLACKPROPHECY.COM **PLATFORME** PC

Nu contează cât loc e, tot pare strâmt atunci când îl împarţi cu cineva. Se spunea, şi ei spun în preludiu, că avansul tehnologic este stimulat de conflict. Evident, poate fi adevărat sau nu, însă o mulţime de cărţi şi de jocuri pleacă de la această „axiomă" care de fapt nu e un adevăr fundamental. Adevărul suprem este că... Pentru a scrie ceea ce trebuie aici, ar fi nevoie să cunoaştem răspunsul la întrebarea „Care este sensul vieţii şi al tuturor lucrurilor care ne înconjoară?". Domnul Adams a venit cu cel mai bun răspuns de până acum, care nu poate fi nici infirmat, nici confirmat, pentru că nimeni nu-i pricepe complexitatea – 42.

Orice lucru care nu e pe deplin înţeles, dar măcar e evident, devine axiomă. Ca de exemplu faptul că pâinea e alimentul tradiţional la români pentru că aşa pare acum. De mămăligă am uitat cu toţii... Personal consider că avansul civilizaţiei umane este determinat de curiozitate şi de vanitate. Vanitatea determină conflictul prin sclavele sale lăcomia şi nevoia de putere, iar curiozitatea determină pasiunea. Curiozitatea şi vanitatea stau la baza tuturor lucrurilor. Conflictul este doar un mod nefericit de manifestare a vanităţii, atunci când comunicarea nu funcţionează. Este un efect, nu o cauză. Este un efect care poate accelera anumite aspecte ale evoluţiei umane prin stimularea adaptabilităţii, dar atât. Cele mai mari descoperiri tehnologice au fost determinate în mod cauzal direct de vanitate şi de curiozitate, nu de moarte şi suferinţă. Poate sunt limitat să cred asta, poate nu. Oricum, cine poate demonstra contrariul dincolo de orice îndoială?!

SF de calitate?

Ca orice gamer cu profilul meu psihologic, sunt natural fascinat de orice MMO care pretinde că vine cu o poveste solidă şi de calitate. În cazul de faţă, povestea jocului, respectiv universul, sunt create de către Michael Marrak, un scriitor şi ilustrator german de SF, nu foarte cunoscut pe plan internaţional, dar câştigător al unor premii SF şi cunoscut în Germania. După ce am citit cu atenţie povestea din spatele jocului, pot spune că alegerea a fost fericită, chiar dacă este şi el prins în aceleaşi clişeuri ca toată lumea. Oricum, cineva spunea că povestea este una singură, numai că oameni diferiţi vorbesc despre diferite părţi ale ei şi de-aia avem acest sentiment ciudat al familiarului când le ascultăm, citim sau chiar trăim. Ca urmare, orice clişeu are o scuză.

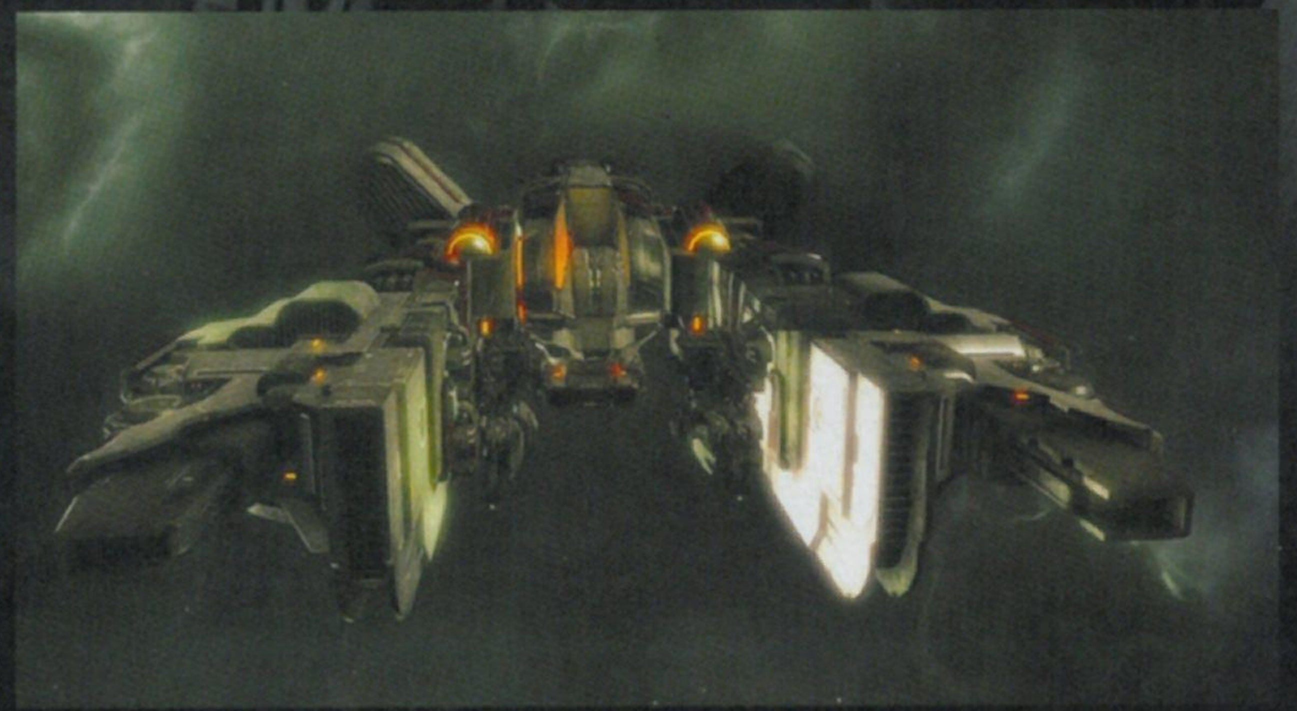
Ca să rezum, în Black Prophecy viitorul este dominat de conflict. Iniţial, pe coloniile de pe Marte pentru resurse, ulterior, după descoperirea de noi planete locuibile în Univers, de ocupare a unui spaţiu care devine tot mai larg. Acest lucru duce la conflicte tot mai ample. Pentru că între oameni nu era destul, apar specii noi. În universul din Black Prophecy oamenii, Sapiens, creează două rase distincte, Genides, oameni îmbunătăţiţi prin metode genetice, şi Tyi, oameni îmbunătăţiţi prin metode cibernetice. Evident, se creează şi a treia facţiune, neutră, AI. Cum Universul nu poate fi paşnic, din când în când iau naştere conflicte între cei trei care, culmea, sunt foarte bine documentate de cea de-a patra. Pentru că roboţii au creat cel mai pur post de informare posibil, incoruptibil şi perfect echitabil – Stelarvox Veritas. O idee simplă şi perfect plauzibilă. Vreţi o agenţie de presă care să fie corectă şi să-şi îndeplinească perfect funcţia informativă? Angajaţi roboţi!

Evident, povestea tinde să fie mai complicată, pentru că terorişti sunt şi aici şi poartă nume arab - Jadd Barran - care tind să aleagă o cale care poate destabiliza întregul sistem evolutiv conflictual specific uman. Evident, nu pentru că sunt eficienţi la împrăştierea terorii, ci pentru că apare o nouă facţiune al cărei singur scop este epurarea universului... sau poate nu. Black Prophecy pare a avea un univers dinamic în care povestea poate fi scrisă şi de jucători. Nu are nici pe departe potenţialul de care vorbeam în 2003 că l-ar avea Eve Online, însă sunt alte vremuri, alte engine-uri grafice, alte pretenţii şi alte cerinţe.

Ce are jocul în primul rând?

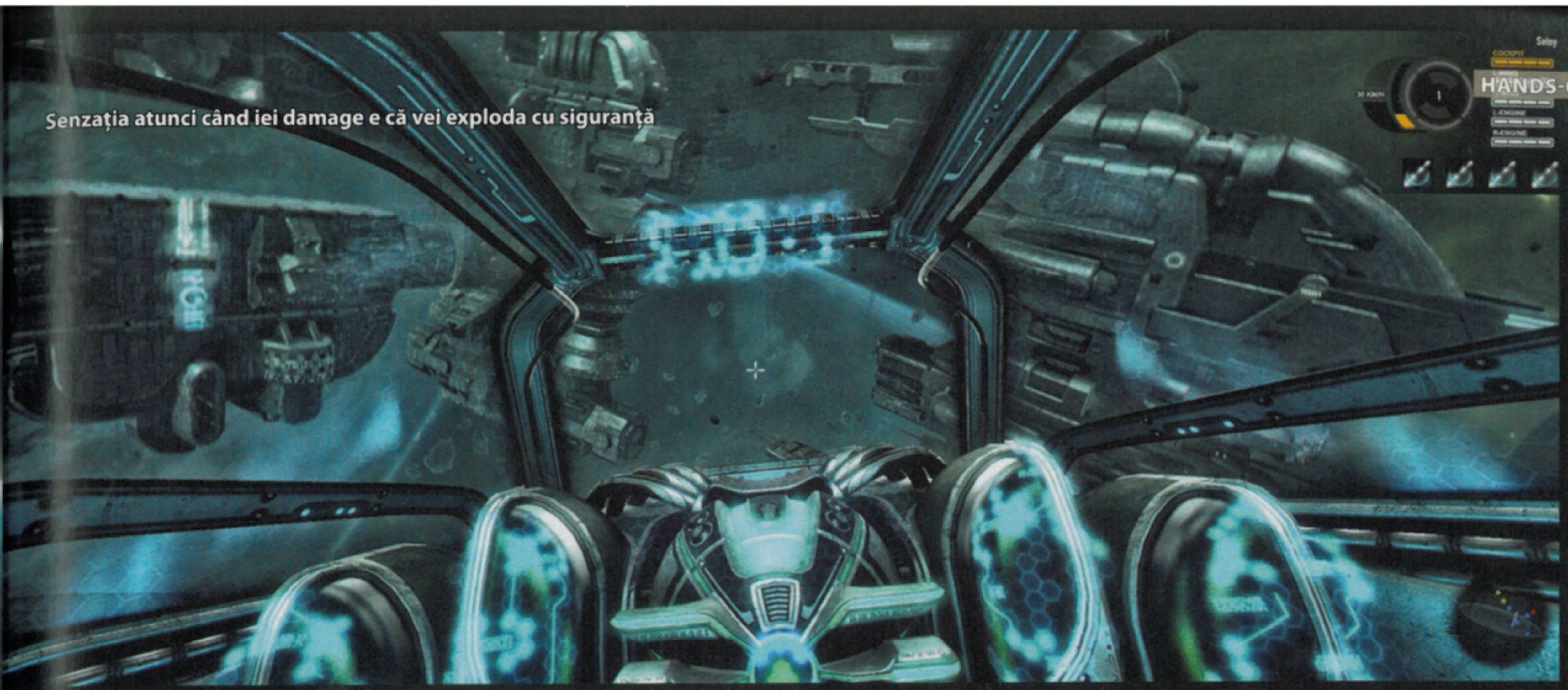
Aş dori să amintesc că acest text este totuşi un preview. Da, mă joc Black Prophecy, dar jocul este totuşi în closed beta şi un NDA este în desfăşurare. Aşa că nu pot da multe detalii. De fapt, nici nu ar fi indicat pentru că în ultima lună interfaţa a evoluat radical, iar unele mecanici de gameplay s-au schimbat complet. Reakktor foloseşte acest beta-test şi pentru a adapta gameplay-ul la cerinţele jucătorilor, în condiţiile în care stilul de joc ales este unul de tip space-action, diferit de cel din Eve Online care este oarecum poziţional, un clic, select din 100 de opţiuni posibile şi go, dacă mai ai cu ce şi unde.

Aşadar, se pare că unul dintre punctele forte ale acestui joc este engine-ul grafic. Ceea ce mă face sincer să râd. Europenii au ajuns cumva la concluzia că dacă vor să vândă un joc peste ocean, trebuie să specifice neapărat





Au cockpit view... nu e cel mai recomandat totuşi...



Senzaţia atunci când iei damage e că vei exploda cu siguranţă



Hmm, nu-mi amintesc staţia asta...



E doar o vedere 3D deocamdată. Nu te plimbi în staţie



Inventory-ul are deocamdată un număr redus de opţiuni



Din intro



că jocul are un engine 3D care este foarte frumos şi trebuie să atragă. Şi bat toaca pe asta ca descreieraţii, pentru că de fapt nu prea pricep mulţi dintre ei complexitatea şi universul pieţei americane. Nici eu nu-l înţeleg, însă măcar trag nişte concluzii bazate pe lucruri reale.

Cumva, printr-o împrejurare general acceptată, se crede că jocurile mai „deştepte" se vând mai bine în Europa, pe când cele mai „ca pentru proşti" se vând mai bine în SUA. Evident, astea sunt poveşti izvorâte dintr-un sentiment de superioritate locală. Singurul adevăr general valabil este că jocurile de calitate se vând bine în rândul celor cărora li se adresează, şi asta nu ţine cont de barierele continentale. Eve Online este un joc creat de europeni şi da, s-a extins mult în Europa pentru că nu a avut o tentă foarte comercială, nu a fost promovat corect. Pentru că diferenţa dintre SUA şi Europa de aici vine. În SUA acelaşi joc se promovează diferit dacă vrei să-l vinzi. Nu tipul de joc e problema, ci prezentarea şi promovarea.

Aşadar, faptul că scoţi în evidenţă grafica poate spune că ascunzi ceva. Iar grafica nu este acelaşi lucru cu prezentarea, singurul lucru de fapt controlabil de către producător. Şi ca un indiciu, americanii vor funcţionalitate perfectă potrivit împachetată, nu vor grafică în primul rând. Iar europenii vor de toate, acesta e adevărul. Piaţa europeană este foarte pretenţioasă, din unele puncte de vedere, mult mai pretenţioasă decât cea din SUA, doar că nu pune atât de mult accent pe artificii de prezentare, pe atmosfera explozivă etc.

Aşa că Black Prophecy are în primul rând un engine 3D foarte elaborat. De fapt, este atât de plin de efecte încât mă duce cu gândul la un pom de Crăciun. Nicăieri altundeva nu a arătat spaţiul mai „atmosferic". Din fericire, este configurabil, iar după ceva muncă, îl poţi adapta la nevoile tale. Incontestabil, e frumos. Cât de funcţional… asta vom vedea. Deocamdată e ca în orice closed-beta.

În al doilea rând?

Aşa cum spun şi cei de la Reakktor, Black Prophecy este în al doilea rând „Fast Paced Action Combat". După exprimare, ştim cu toţii cui i se adresează. Singura întrebare care rămâne este dacă e „hard to master" sau nu. Ei bine, pot spune că se poate juca şi cu mouse-ul şi cu joystick-ul. Jocul este de fapt un Freelancer online, care mai are nevoie de feeling. Freelancer a prins bine, însă nu ştiu dacă şi Black Prophecy o să prindă. În primul rând, jocul e cam prea serios, prea cataclismic. Aceste lucruri de obicei creează sentimente negative în oamenii care joacă, lucru care fără un sistem foarte bine gândit de avansare şi recompensare va da greş cu siguranţă. Eve Online este un simulator de viaţă reală, în care conceptul de recompensă are cu totul alte valenţe, de interes excesiv de personal. Din câte observ din beta, Black Prophecy nu e croit pe aceeaşi idee, iar perspectiva evolutivă este momentan ascunsă percepţiei mele. Dar, multe jocuri au surprins, aşa că de ce să nu dăm o şansă acestui „Fast Paced Action Combat"?

În ceea ce priveşte PVP-ul, aici deocamdată nu sunt lucrurile foarte clare. Am un număr serios de jucători pe lista de kill-uri, pentru că m-am dus într-o zonă de farming de NPC-uri care se pare că era şi PVP-free. Evident, sistemul de feedback nu este încă bine pus la punct, aşa că nu are sens să criticăm nimic încă. Dar, ideea e că am tras mult în NPC-uri până când mi-am dat seama că mulţi dintre cei care explodau erau jucători şi, sincer, eram gata, gata să laud AI-ul. Părea „palpitant", dar numai după ce mi-am dat seama ce făcusem. Aşa că rămâne de văzut.

În rest, sistemul e cam ceea ce te-ai aştepta de la un joc online, adică nava e modulară şi îşi schimbă modul în care arată în funcţie de ce module foloseşti, orice sistem mare fiind interschimbabil (Cockpit Wings, Engine, Shields, Weapons etc.). Ceea nu mi se pare ok e ca toată lumea să fie la fel la început. Unul dintre lucrurile care ne deranjează pe noi, oamenii, este că, la naştere, suntem toţi la fel. Şi toată viaţa încercăm cumva să ieşim în evidenţă. Personal văd jocurile online ca un loc unde ar trebui să-ţi fie foarte uşor să-ţi manifeşti originalitatea. Ca exemplu, în Eve Online porneşti cu aceeaşi navă, dar a doua opţiune constă în cel puţin 5 posibilităţi care cresc exponenţial ulterior. Deci diferenţierea se face imediat. Sper ca în retail lucrurile să fie la fel şi aici, pentru că deocamdată, după ore bune de joc, nu văd nicio diferenţă majoră şi am schimbat o cârcă de module. Probabil se lucrează la asta. Sper, pentru că modul în care evoluezi atât vizibil, estetic, cât şi ca rol în cadrul lumii, este însăşi baza unui MMO, ceea ce face diferenţa faţă de un single player. Evoluţia personală trebuie să fie strâns corelată cu cea socială. Gândiţi-vă numai ce nebunie este cu „Vanity Pets" şi „Mounts" în World of Warcraft. Animalul sau modul de transport pe care îl deţii te diferenţiază clar în cadrul sistemului social specific jocului.



O interfaţă care se tot schimbă de la build la build

În al treilea rând?!

Unul dintre lucrurile care într-adevăr mi-au atras atenţia a fost cel al clanurilor şi al staţiilor modulare. Mai exact, se prefigurează introducerea unui sistem de clanuri şi de staţii spaţiale ale clanurilor, exact ca în Eve Online. Nu se zice însă nimic despre cum va funcţiona sistemul de dominare a spaţiului sau dacă va exista aşa ceva într-o formă palpabilă, non-instanţată. Opinia mea e că soluţia va fi una de compromis, un fel de vanity station, pentru că jocul este instanţat, nu e un univers care ne conţine pe toţi. Aş spune că e un „Fake Space", care în opinia mea este game-breaking. Dar probabil că greşesc, pentru că aţi putea argumenta că în Guild Wars a funcţionat. Şi aşa e, ca urmare ar putea funcţiona şi aici, mai ales că jocul va fi free 2 play. Depinde evident care va fi focusul. Pentru că momentan, focusul mi se pare că e pus pe grafică.

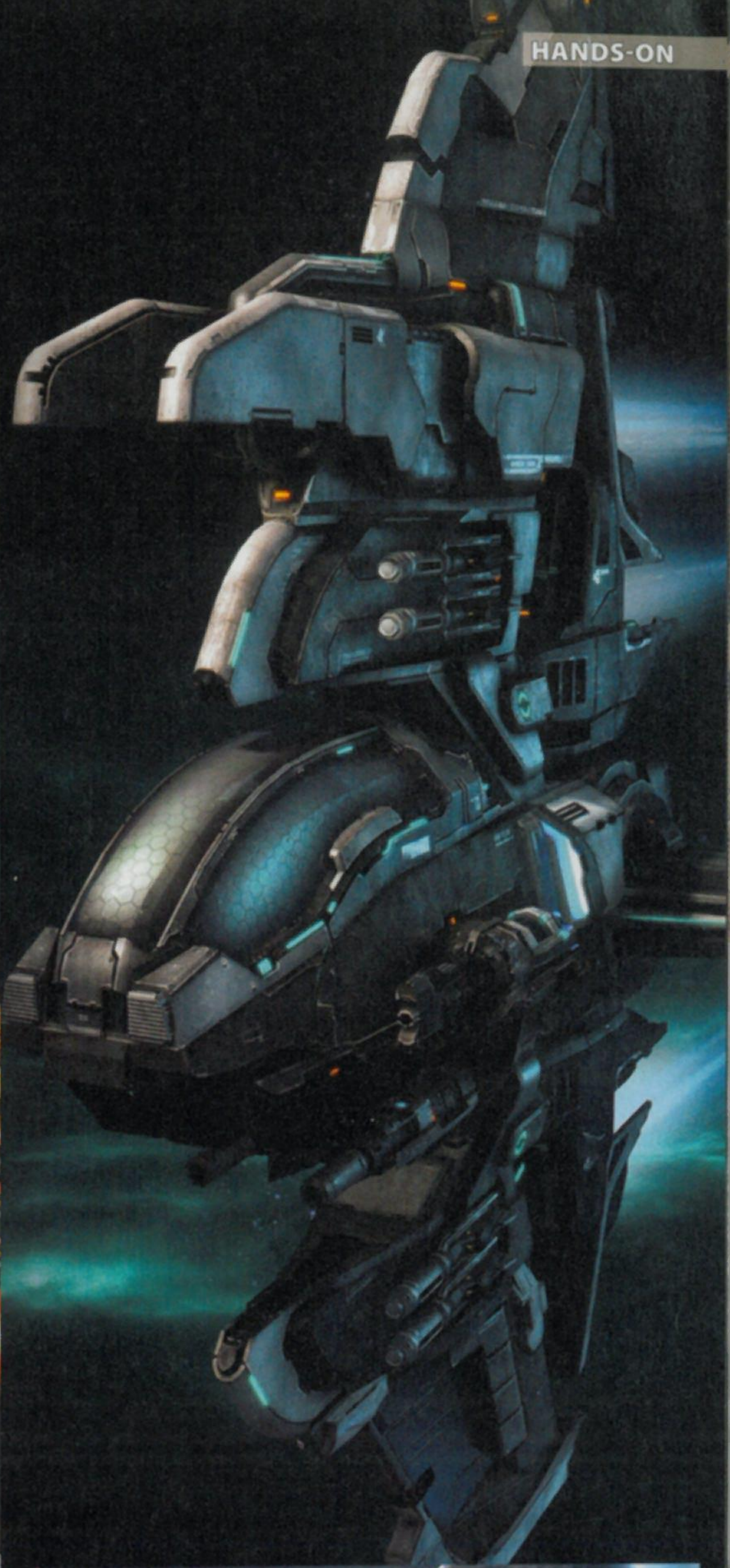
În ceea ce priveşte alte mecanici, nu pot să trag nicio concluzie corectă. Jocul este în closed beta şi unele lucruri s-au schimbat complet doar într-o lună. Aşa că orice spun despre mecanică poate afecta negativ atât jocul, cât şi pe posibilii jucători, nu de alta, dar unii vor pierde clienţii, alţii vor pierde potenţiale experienţe de calitate.

Şi nu în ultimul rând…

Ce pot spune e că jocul mă atrage şi că încă nu m-am plictisit de el. E fain să vezi cum evoluează şi extraordinar atunci când te şi surprinde. Sincer, pentru mine cele mai faine experienţe în cariera de jurnalist de jocuri au fost acelea când un joc care se anunţa prost a ieşit bine. Pentru că cineva a aplecat urechea la ceea ce noi, gamerii, avem de spus şi a învăţat o lecţie. Să vedem dacă şi oamenii de la Reakktor sunt capabili să ne citească dorinţele şi să le pună în practică. Sunt sigur că le va aduce mai mulţi bani decât s-ar aştepta.

Vom avea în curând un MMO spaţial care a evoluat mai bine decât cel numit Jumpgate Evolution, joc îngheţat într-un beta etern. Pare a fi solid, uşor lipsit de focus, dar nu şi de personalitate. Sper să iasă bine, pentru că, după cum am mai spus, toţi o să avem de câştigat.

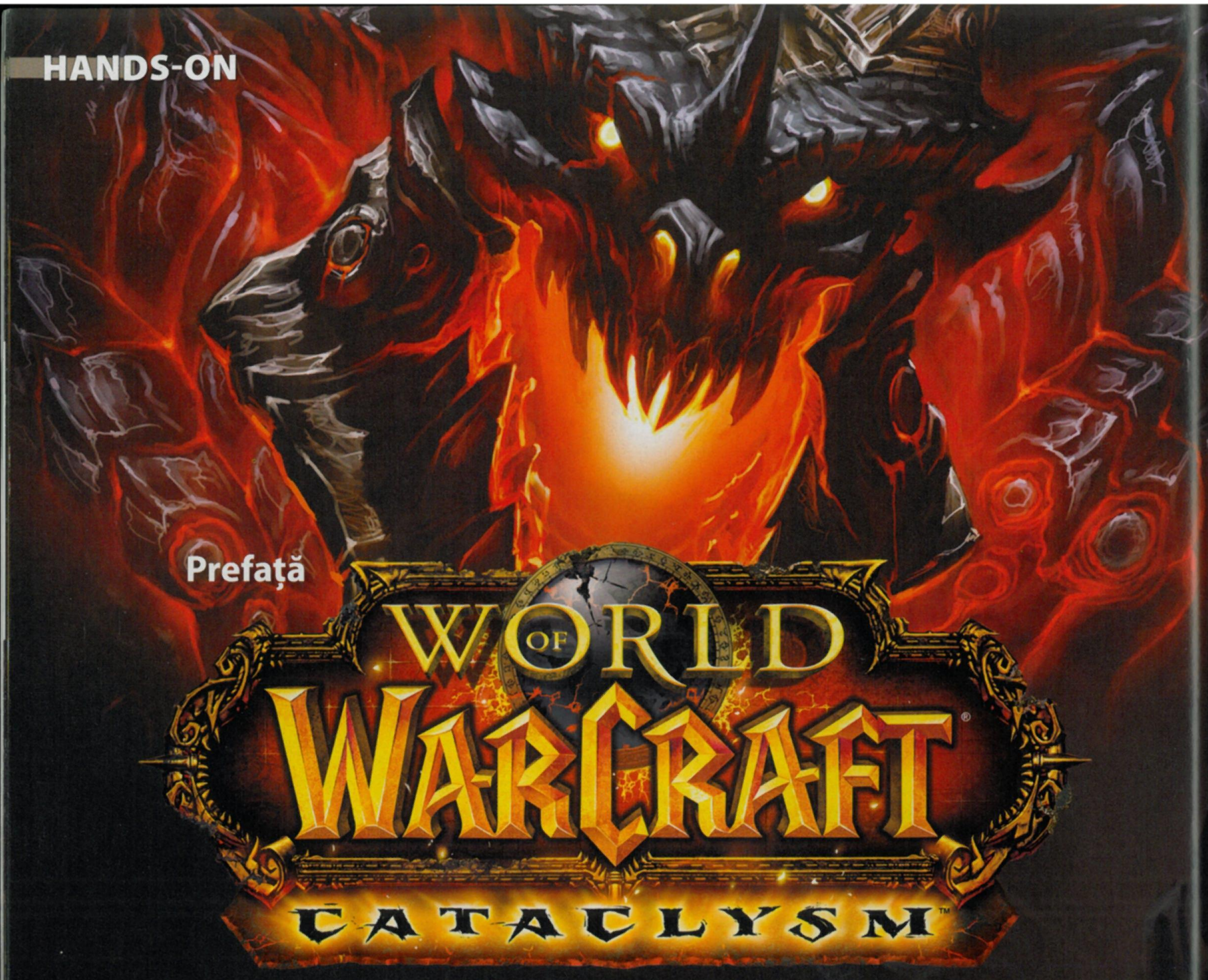
■ Locke







Not human…



Prefață

World of Warcraft: Cataclysm

GEN MMORPG **PRODUCĂTOR** BLIZZARD **DISTRIBUITOR** ACTIVISION BLIZZARD **LANSARE** LANSAT **ON-LINE** WORLDOFWARCRAFT.COM/CATACLYSM **PLATFORME** PC

Recent, a ieşit pe piaţă cel mai recent expansion pentru cel mai jucat MMORPG al vremurilor noastre. Cunoscut printre prieteni sub numele de Cataclismă, acest expansion ne dă ocazia nouă, muritorilor de rând, să devenim personaje de basm, să furăm salată din grădina ursului, să frecăm ridichea Spânului, să muşcăm din merele de aur, să călărim ghionoaia cea parşivă în zbor spre Ileana Cosânzeana şi să descoperim peştera în care se ascunde balaurul cu şapte capete.

Cuvintele de faţă sunt o prefaţă pentru un articol mai lung. Articolul ce va urma va vorbi despre ce poţi face odată ajuns la nivelul maxim sau despre ce trebuie să faci mai nou pentru a ajunge de la nivelul 1 la nivelul 60, iar cel de faţă vă spune foarte pe scurt ce înseamnă drumul de la 80 la 85.

Dacă nu ştiaţi până acum, expansion-ul precedent, Wrath of the Lich King, ne lăsa blocaţi la nivelul maxim 80 şi aducea, la fel ca şi primul expansion, The Burning Crusade, zece niveluri noi, odată cu un continent nou. De data aceasta, Blizzard s-a limitat la cinci extra niveluri pentru cei care erau deja ajunşi la nivelul maxim şi nu a mai oferit ca înainte continente noi, ci doar cinci zone complet noi. Cu toate acestea, tot Azeroth-ul este nou. Blizzard nu s-a limitat doar la cele cinci zone nou introduse, ci a schimbat faţa lumii aproape în totalitate prin distrugerile puse pe spinarea lui Deathwing, noul nostru nemesis, ţinta noastră, ciuca bătăilor, ţaţa fleaţa nătăfleaţa, al optulea pitic, acest Horia Brenciu al expansion-ului.

Despre cum a ieşit dragonul din beci şi a aruncat cu fuego peste întreaga lume, în episodul următor, foarte posibil luna viitoare.

La cules de gnomi

Călătoria mea prin noile ţinuturi ale expansion-ului a început cu mult înainte de lansarea sa pe serverele live. Nu vorbesc despre aventurile mele din beta, ci despre cele imaginare pe care le aveam în fiecare seară înainte să mă culc. Visam cu ochii deschişi la momentele în care, plin de avânt pioneresc, plecat la cules de cozi de brontozaur, dădeam implicit şi de o gaşcă de gnomi plecaţi pe şestache din Stormwind să facă leveling in the great outdoors. Ce nu ştie Alianţa este că the great outdoors este tărâmul prin care te poţi plimba liniştit doar dacă plăteşti Hoardei tribut în sânge şi bere. Nu de alta, dar cei care fac parte din ghilda Gnome Molesters sunt angajaţi pe viaţă să aibă grijă ca fiecare gnom ce sare coarda să se transforme în papuci de casă după ce primeşte un şut şugubăţ în dorsal.



Dar mă pierd printre detalii. Ca să fiu un pic mai succint, visam de multă vreme la perioada de leveling dintre 80 şi 85 pentru simplul fapt că sunt un mare fan al pvp-ului ce se iscă pe parcurs. Cum niciodată nu au fost împărţite zonele de leveling pentru Hoardă şi Alianţă, au ieşit constant măciuceli impresionante în jurul zonelor pline cu quest mobs. Pentru această latură a leveling-ului iubesc lansarea unui expension nou. Nu există satisfacţie mai mare pentru mine şi aghiotantul meu, de profesie dentist în viaţa de zi cu zi, decât să stricăm de dimineaţă ziua cuiva de la Alianţă, făcând corpse camping. O activitate prea puţin nobilă şi privită cu dispreţ de unii, dar fructuoasă şi plină de satisfacţii pentru noi doi.



Din nefericire, de data aceasta nu a mai fost cazul. Cum suntem pe un server pe care Hoarda a decis soarta lucrurilor de ceva vreme, iar Alianţa distrusă moral a ales să emigreze pe alte servere sau chiar să schimbe tabăra, bucata de leveling am făcut-o fără să scrijelim pe mânerul săbiilor mai mult de zece kill-uri. Plus că totul a luat sfârşit în doar două zile de la lansarea expansion-ului. Atât a durat pentru nişte casual players un pic mai avansaţi să atingă nivelul maxim.



Harrison Jones şi măciuca fermecată

Cele cinci zone nou introduse pentru jucătorii de peste 80 sunt foarte diferite una de cealaltă. Una în creierii munţilor, una sub apă, una în plin deşert, încă una în creierii munţilor şi o a cincea într-o groapă. Fiecare dintre aceste zone are povestea sa specifică, pe care o poţi trata ca pe un adevărat film de aventuri. Toate quest-urile se leagă unul de altul, toate sunt o mică parte a unei saga lirice de zile mari. Nu mă voi lega de această dată decât de una dintre ele, deoarece referirile din cadrul său sunt cunoscute şi tangibile şi altora decât jucătorilor de WoW. Să vă spun doar că, în Uldum, cel mai bun prieten al nostru este Harrison Jones. Lumea însă îl cunoaşte ca pe Indiana Jones. Aventurile prin care Indie ne conduce sunt un spoof fenomenal, dar în acelaşi timp un tribut adus filmelor în care Harrison Ford l-a jucat pe viteazul profesor de arheologie. Vom avea de înfruntat goblini nazişti ale căror dialoguri şi intenţii sunt mai mult decât amuzante, vom descoperi o nouă arcă ce poate duce la distrugerea lumii, vom îngropa mumii şi dezgropa artefacte preţioase, vom salva triburi de băştinaşi de la moartea prin mecanizare şi multe altele asemenea, pe care mai bine le descoperiţi de unii singuri decât să vi le povestesc eu aici. Ah, şi o mai prindem şi pe Vulpea Deşertului.

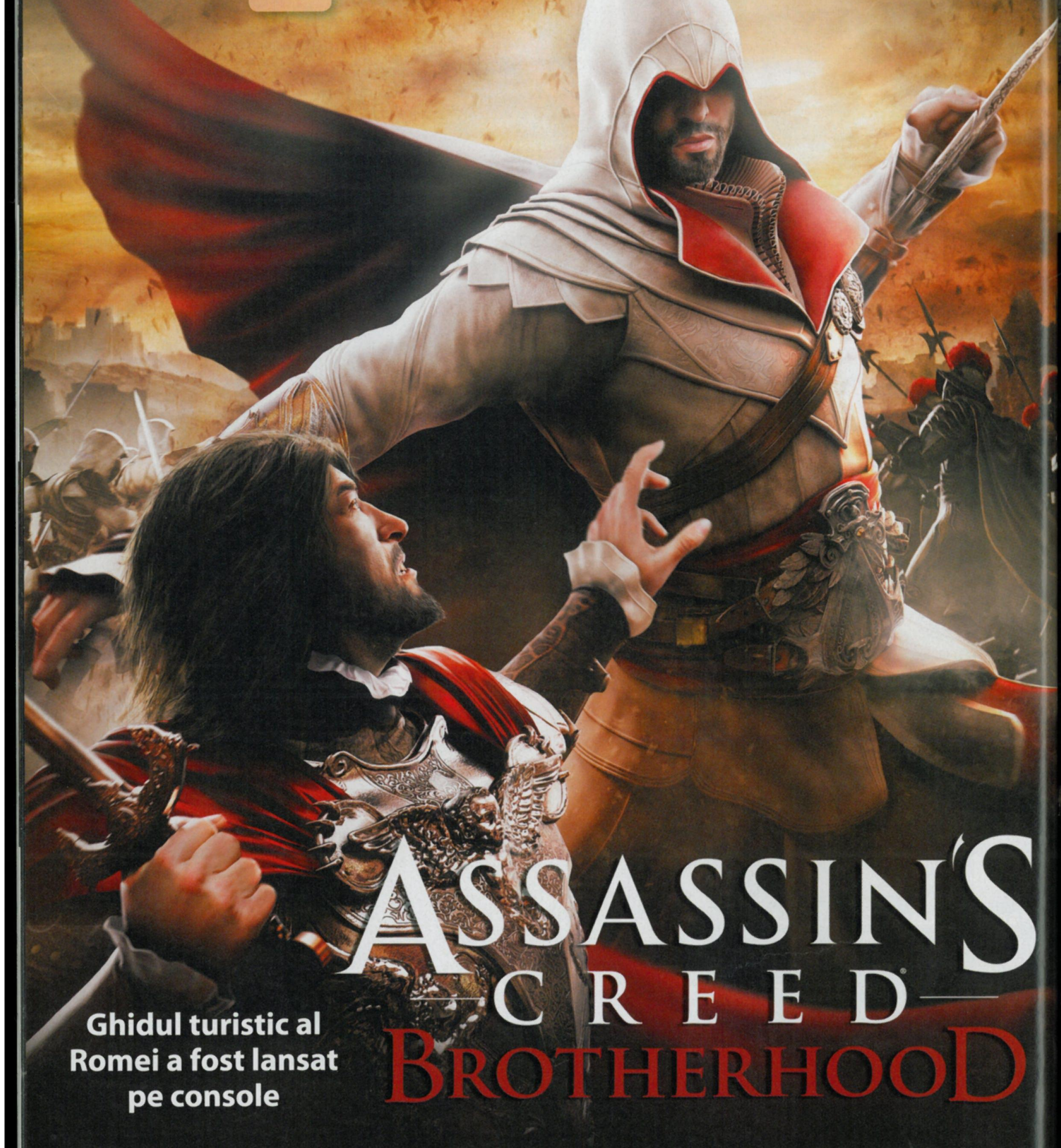


Deşi conţinutul este complet nou, leveling-ul se face extraordinar de uşor. Quest-urile se înlănţuie şi niciodată nu vei rămâne în aer, neştiind unde să te mai duci. Pe lângă faptul că sunt foarte bine enunţate şi trebuie să fii chiar tâmpit ca să nu ştii ce trebuie să faci, Blizzard a introdus şi un sistem ce îţi marchează automat pe hartă locul unde trebuie să te duci pentru a rezolva problema în cauză. Ba chiar mai mult, în momentul în care dai cu mouse-ul peste un NPC, un tooltip îţi va spune automat dacă mobul în cauză este parte a unui quest.

Şi cum Blizzard nu se dezminte de la comicăriile sale eterne, jocul este presărat de quest-uri pline de subînţeles, cum ar fi Camel Tow şi Just the Tip. Şi asta doar ca să vă spun două dintre cele cu tentă pornografică.

Dacă nu aţi cumpărat încă jocul, acum este momentul. Dacă aveţi norocul să nu faceţi parte dintre cei 12 milioane de oameni care joacă deja, vă garantez că dacă vă veţi apuca acum de joc, veţi avea una dintre cele mai plăcute experienţe de joc de până acum.

■ **Koniec**

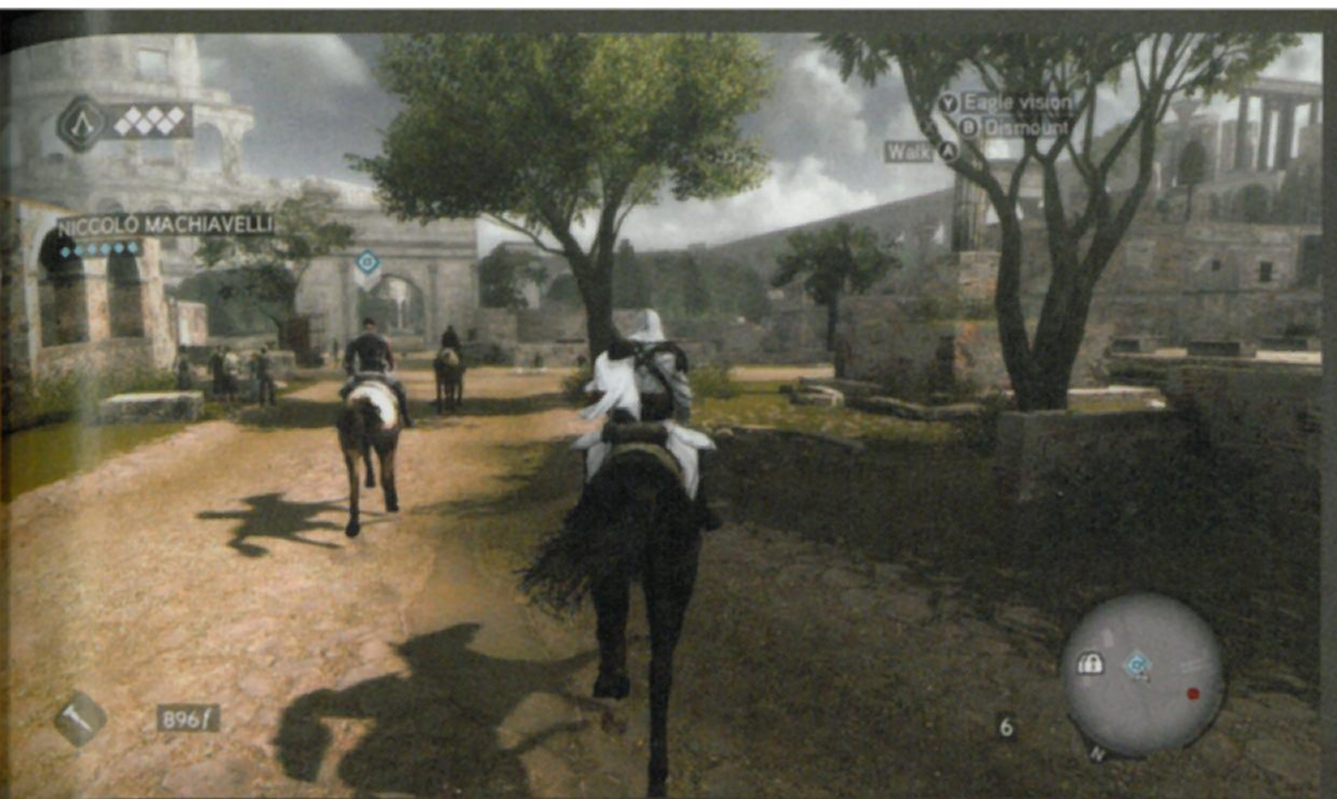


Assassin's Creed Brotherhood

Ghidul turistic al Romei a fost lansat pe console

Nici nu vă închipuiţi cât îmi este de greu să scriu un articol despre Assassin's Creed: Brotherhood. Nu, nu din cauză că subiectul nu ar fi suficient de gras ori că mintea mea nu poate să-l cuprindă. Motivul este unul muuult mai simplu, dar pariez că nu vă prindeţi care. De fapt, cel dintâi joc de consolă pe care l-am parcurs personal în viaţa mea a fost primul Assassin's Creed. Apoi, peste un an, parcă, a urmat al doilea titlu din serie - care a fost, evident, al doilea joc de consolă pe care l-am terminat. Acum, la un an după, iese Assassin's Creed: Brotherhood, care, ca să vă pot scrie despre dânsul, a fost la rândul lui terminat de mine - al treilea joc de consolă din viaţa mea. Do you see a pattern here?

Să vă explic. Faptul că o dată pe an, şi doar o dată pe an, bag un joc de consolă, înseamnă că tot doar o dată pe an am ocazia şi neasemuita plăcere de a folosi controller-ul de consolă. Ugh! Şi încă o dată ugh! Deci, vă daţi seama cum este ca abia să te obişnuieşti cu manevrarea iscusită a controller-ului de consolă, apoi să-l laşi deoparte pentru un an, după care să-l iei iarăşi în mâinile ce l-au uitat, cu reflexele duse, şi să începi reînvăţarea controlului specific titlurilor de consolă? Vă daţi seama câte momente penibile de frustrare şi enervare însoţesc o reapucare de Assassin's Creed? Şi de câte înjurături are parte săracu' joc din partea mea, care abia mă abţin să nu dau cu controller-ul de monitor şi cu igzbogzu de acoperişul vecinilor? Vă daţi seama cât de bun trebuie să fie un Assassin's Creed încât să accept, ba chiar să cer, să-l scriu eu, în pofida antipatiei pe care o am faţă





de consolă - cu foarte, foarte, foarte puţine excepţii?

De aceea, mi-am spus în timp ce apăsam butonul de START ca să pornesc pentru întâia dată jocul de faţă, Brotherhoodu' ăsta să facă bine să nu mă dezamăgească, altfel foc şi pară voi dezlănţui asupra sfincterelor Ubisoftului!... Mă rog, sau ceva de genu'... măcar nişte plăgi deschise la compromisuri cu neşte germeni patogeni... Să nu fiu rău, totuşi, dar cel puţin un sindrom de tunel carpian ar merge la schimb cu munca mânurilor mele crispate pe controller, dacă efortul nu a meritat...

Borgia recidivus

Nu ştiu cum se face, dar şi un asasin supermeseriaş pare să dea rateuri inexplicabile taman când ar trebui să fie mai atent la execuţie. Execuţia lu' alde Cesare şi Rodrigo Borgia, cetăţeni răi, care desfinţesc locul şi care ar cam fi trebuit să moară de mâna lui Ezio Auditore încă de acum un an, de la finalul Assassin's Creed 2. Cert este că există un anumit dubiu, la începutul Brotherhood-ului, asupra faptului că asasinul nostru nu a fost în stare să ducă treaba până la capăt şi să scape lumea de cancerele Borgia, dar treaba este lăsată în aer, cu o oarecare jenă, de către un Machiavelli dornic să nu pună accente penibile pe omisiunea pumnalului asasin din mâneca lui Ezio.

Viaţa merge mai departe, Asasinule, vor mai fi multe alte ocazii de a muri pentru familia Borgia! Care o aduce ca star de primă mărime pe tânăra Lucrezia, iubită de fratele şi tatăl ei ca întunericul de la capătul unui anumit tunel. Da, aţi ghicit, incest. O pupă măgarul ăla de Cesare pe soră-sa de parcă ar vrea să-i spargă timpanele. Eh, dacă nu o să vedeţi copii sărind de pe bloc în aşa-numitul Leap of Faith al Asasinilor, probabil că nu trebuie să vă fie teamă nici de ideile pe care un joc le poate da în alte direcţii. FFS, e doar un incest pe faţă, şi la un moment dat parcă şi pe piept, cu o mînă, dar pe cutia jocului scrie vizibil 18 la vârsta minimă permisă, deci, părinţi, atenţie mare!...



Cu zăhărelul

Măcar, chestia asta cu Lucrezia aduce o pată de culoare, stridentă, dar realistă, destul de necesară într-o poveste care, trebuie să recunosc, nu prea m-a dat pe spate. Adică, tot timpul am aşteptat să se întâmple ceva în cadrul epic, să apară o treabă mai nuştiucum, să mi se facă o surpriză, să mi se arate o şmecherie, o surpare de vad, o retină de Dumnezeu, o fandare de realitate, treburi, socoteli. Ăăăă, nţ! Oops! Să nu-mi spuneţi că tocmai am băgat un spoiler major!

Adică, până la urmă, şi asta e de analizat - paradigma jocului care te ţine pe tot parcursul lui cu impresia că va urma o chestie superjmekeră, alunecată spre tâmpla jucătorului, prin canale subcuantice, taman de pe Tîrgul Ocna. Şi stai şi joci, şi bagi, şi intri într-o atmosferă destul de interesantă, iar imersiunea e numai bună, caldă şi primitoare, cu braţe albe ispititoare deschise larg, la capătul cărora, însă, nu afli răsplata pentru care te-ai supraîncălzit de-a lungul jocului, ci doar o chestie drăguţică, epilată ineficient şi cu o pronunţată tendinţă de a se gâdila tocmai în locurile şi momentele esenţiale.

Să te superi pe un astfel de joc care este în stare să te prepare la foc mititel numai din impresia pe care ţi-o lasă că va urma ceva de numa'-numa', dar care nu confirmă la final? Sau să admiri arta narativă, decepţia iscusită a producătorului, care te-a vrăjit pînă departe în joc, numai bine cât să spui că în 90% din el ai avut parte de o











imersiune cel puţin mulţumitoare?

Tot mai mult îmi dau seama că seria Assassin's Creed este o telenovelă pornită din imitarea Codului lui da Vinci, ce nu are de gând să ne aducă nimic nou şi interesant, ci doar să ne păcălească pentru încă un clic, şi încă unul... Ei bine, efectul acestei vrăjeli este OK din perspectiva atmosferei şi a experienţei de joc, aşa că eu m-am lăsat cu plăcere iluzionat, suficient cât să termin Assassin's Creed: Brotherhood fără a avea regrete. Dimpotrivă.

Yo no soy marinero

Dar să ne întoarcem la Borgii noştri, care, pe la început de 1500, s-au pus moţ peste Roma şi nu se mai dau duşi de acolo decât morţi. Asta e şi ideea jocului, împărtăşită şi de Asasin, Ezio Auditore, probabil foarte mirat că toată lumea este de acord cu el, de la tovarăşii asasini până la populaţia Romei, başca, uite, şi producătorii cred că Borgia trebuie stârpiţi - Ubisoft, insinuant, când mai tare, când mai uşurel, către Ezio: „Kill him!". M-au cam luat frisoanele de cât de insistent am auzit vorba asta spusă către eroul principal pozitiv, care chiar se duce să omoare. Ştiu că asta e ideea jocului, dar, uneori, parcă se f*** întreaga poezie iscată de elementele frumoase ale jocului când totul se reduce la omor.

Anyway, şefii se vor înfige în vârful frigăruiei, pentru topping-ul final. Până la ei trebuie să cadă colaboratorii lor apropiaţi - ce sunt subiectul misiunilor intermediare ale poveştii principale - iar înaintea lor căpitanii, şefii găştilor de cartier. Pentru că Roma este stăpânită de Borgia precum de Mafia, prin intermediul unor grupări paramilitare ce aplică discreţionar taxe de protecţie, mulgând populaţia paşnică şi obedientă. Ezio trebuie să îndepărteze această influenţă asupra Romei, cartier cu cartier, căpitan de gaşcă după căpitan de gaşcă.

Uciderea acestor căpitani este una din părţile interesante ale jocului, chiar dacă este vorba de minimisiuni colaterale. Fiecare astfel de căpitan are anumite trupe amplasate într-un anume fel în cadrul zonei fortificate în care îşi află sediul. Căpitanii pot fi călare, pedeştri, sus la parapet sau jos în continuă mişcare, ei sunt mult mai rezistenţi la sabie şi proiectile decât soldaţii obişnuiţi, iar dacă nu îi omori şi apucă să fugă, trebuie să o iei de la capăt cu ei şi soldaţii lor la următoarea schimbare a gărzii, cea de la răsăritul sau de la apusul soarelui. În general, trebuie să-ţi faci o anumită strategie pentru a-i ucide, dacă ai noroc şi eşti iute de reacţii se poate să le pui pielea în băţ foarte repede, dar se poate şi să te chinui de cîteva ori pînă să reuşeşti. Nice touch, existenţa acestor căpitani peste cartierele Romei aduce un suflu nou în joc.



Dorele, du-te, bă, la Roma!

Şi după ce ucizi un astfel de căpitan, trebuie să incendiezi turnul pe care îl stăpînea, ca semn al schimbării şi al dispariţiei influenţei vechiului stăpân. După care poţi readuce la viaţă diversele afaceri ce se desfăşurau în cartierul stăpânit de, acum defunctul, căpitan. Dai nişte bani şi se redeschide un atelier (de fierărie, de artă, de croitorie) sau un grajd, o bancă ori un cabinet medical. Care, imediat, vor începe să aducă taxe în buzunarul tău din bancă. Într-o manieră asemănătoare celei apărute în al doilea Assassin's Creed, banii acumulaţi pot fi utilizaţi pentru a redeschide toate afacerile falimentate de Borgia. Ba, mai poţi cumpăra şi zone istorice importante ale Romei sau renova sedii ale ghildelor tradiţionale ale hoţilor, mercenarilor şi curtezanelor - recunosc, eu am renovat numai bordeluri, sunt un mare fan al cimpanzeilor bonobo. Toate îţi vor aduce bani, ce se vor acumula în contul tău o dată la 20 de minute. Cu cât mai multe bănci ai renovat, cu atât mai mulţi bani se pot stoca în cont până când se ajunge la limita acestuia, dincolo de care nu se mai adaugă nimic şi banii se pierd prin neprezentarea la ghişeele băncilor - oricare din cele renovate de tine pe întinsul întregului oraş.

În general, ducând o politică intensă de eliberări de sub Borgi şi de renovări extensive, am ajuns foarte repede la sume mari încasate la bugetul personal, pe care le-am mărit şi mai mult aplicând tehnica mâncatului, plimbatului, dormitului, privitului la Fifth Gear, Top Gear şi Mircea Badea, timp în care jocul este pornit, Ezio este ascuns într-o căpiţă de fân ca să nu pice în vreo belea, iar banii se adună o dată la 20 de minute fără să faci nimic, cel puţin nu în Roma. Tehnica asta de adunat avere era posibilă şi în al doilea Assassin's Creed, foarte bine că este aplicabilă şi în Brotherhood, că altfel greu mi-aş mai fi cumpărat cam tot ce a rămas de la antici în Roma renascentistă. Nu vă vine să credeţi ce preţuri ex-



orbitante practicau ăştia la clădiri - dar pe atunci bula imobiliară era papală!

Bun, dar de bani ai nevoie şi ca să îţi cumperi echipament, adică piese de armură, arme şi muniţie, precum şi poţiuni de sănătate. De aceea, întrebarea cu tâlc care se pune este: dar de armură, arme şi muniţie chiar ai nevoie?

Bat cu pumnul în masă

Sincer, nu. Nu prea contează ce arme foloseşti şi nici ce armură ai. Dacă m-aş fi ambiţionat ca la Arcania, cred că aş fi terminat cu uşurinţă jocul fără să îmi cumpăr mai nimic şi fără de upgrade. Practic, oponenţii sunt mult prea uşor de învins, şi nici măcar de o ploaie de apăsări pe butonul X al controller-ului nu mai este nevoie ca să treci mai departe prin luptă. Melee-ul este surprinzător de uşor, singura dificultate iniţială fiind dată de învăţarea comportamentului standard adaptat la categoriile specifice de oponenţi. Adică, înveţi destul de repede că pe unii trebuie să îi alduieşti direct, pe alţii trebuie să îi apuci de gât şi să le tai beregata, altora le dai şuturi în testicule până cad şi apoi îi execuţi scurt, iar pe câţiva este mai bine să îi iei cu proiectile. Şi cam atât. Nu e nevoie de combouri subtile de melee, care parcă existau în primul Assassin's Creed, dar pe care nu le-am căutat în al treilea pentru că nu am avut nevoie de ele. În general, nu e nevoie decât de răbdare, de care nu am suficientă, aşa că am evitat pe cât posibil luptele, din motive de plictis.

Este drept, totuşi, că uciderea anumitor căpitani ai Borgului a necesitat oarece subtilităţi, dar acestea au fost mai mult de natură tactică, incluzând uciderea strajei de pe acoperişuri şi parapeţi, pentru a-mi asigura deplasarea nevăzută pe ocolite. Noutatea ar fi, eventual, suita de execuţii, o tehnică în care, în timp ce ucizi un oponent, îţi selectezi ca ţintă pe următorul, care va muri din prima lovitură, timp în care tu selectezi deja următoarea victimă şi tot aşa, cât te ţine, în serie. O fi faină chestia asta, dar eu nu m-am obosit să o încerc - de ce să mă străduiesc pentru ceva ce nu îmi este necesar?

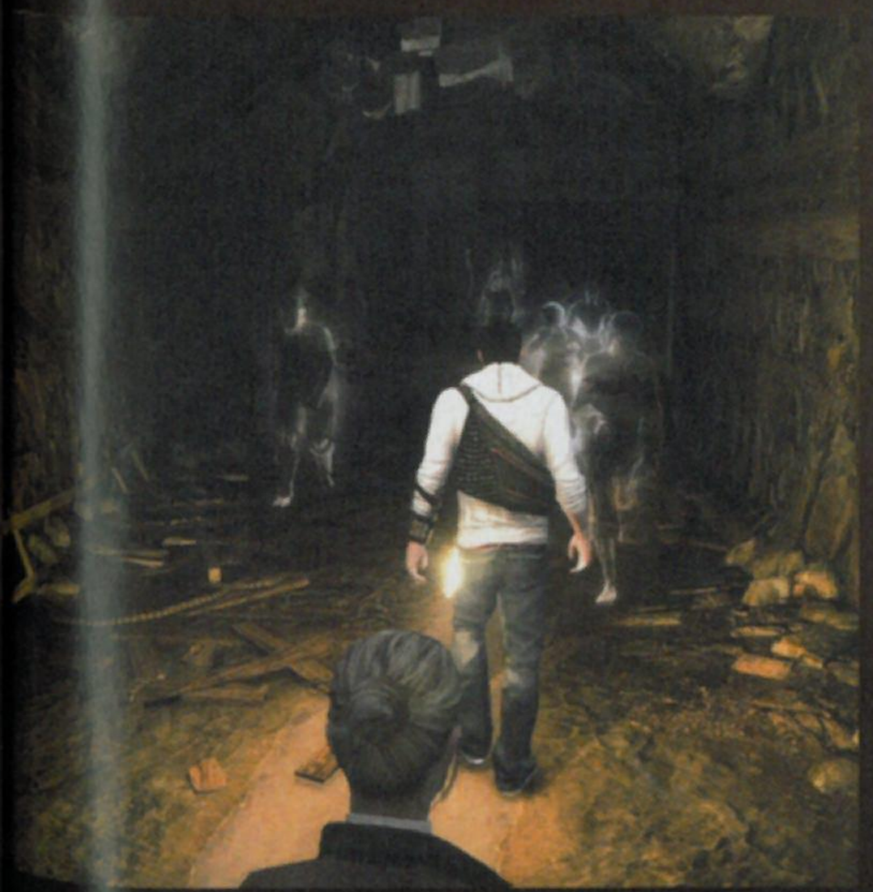


Singurul element de combat care şi-a dovedit necesitatea a fost tragerea cu arbaleta. Sunt misiuni în care trebuie să nu fii detectat, altfel o iei de la capăt. În astfel de situaţii, poţi să-ţi cureţi duşmanul în linişte, de la distanţă, cu arbaleta. Mai mult, şi aici este marea utilitate şi componenta de spectacol a folosirii acestei arme, dacă gărzile te văd, poţi să le ucizi cu arbaleta rapid, înainte să apuce să dea alarma, într-o manieră care face mult bine experienţei de joc.

O altă noutate în Assassin's Creed Brotherhood ar fi un modul separat al jocului în care poţi trece printr-o serie de teste de luptă. Practic, este un loc în care poţi exersa diversele tehnici de combat, urmând anumite obiective specifice în executarea atacurilor. Ideea este bună, dar m-a făcut să-mi dau seama cât de multe se irosesc în Assassin's Creed ca experienţă de luptă. Pur şi simplu, în jocul ăsta ţi se aruncă tone de inamici în faţă pentru melee, când, de fapt, el are un potenţial uriaş pentru lupta 1 vs 1, sau 1 vs 2. Mi se pare că ar face alde Mortal Kombat de ruşine dacă s-ar merge pe ideea asta. Dacă în joc s-ar fi integrat lupte dificile unul la unul sau contra doi oponenţi, cu manevrele şi combourile din primul titlu al seriei, dar în condiţii de stealth real, cu simularea vizibilităţii în maniera Thief, Assassin's Creed ar fi fost un joc genial, cu adevărat acaparator şi interesant. Aşa, pe partea de luptă rămâne un titlu comun, banal, de consolă.

Dreptate şi Frăţie!

Nu doar că noul Assassin's Creed este cam prea uşor pe partea de melee, dar partea cu Brotherhood vine să uşureze treaba şi mai mult. Cum ar veni, acum tu poţi fonda propria celulă de asasini în Roma, recrutând cetăţenii pe care în prealabil i-ai ajutat să scape de găr







Borgia în confruntările de stradă peste care dai în drumurile tale. Aceştia pot fi trimişi în tot felul de misiuni, accesabile din sediile Asasinilor sau de la coliviile cu porumbei mesageri. Misiunile sunt de diverse dificultăţi, sunt executate automat („pe hârtie"), iar finalizarea lor cu succes duce la creşterea în grad a ucenicilor asasini, la mărirea sănătăţii acestora şi la acumularea de puncte ce pot fi cheltuite pentru armura şi armele lor. Pe undeva este un fel de micro RPG în evoluţia acestor acoliţi.

Normal că începi dându-le misiuni uşoare, iar pe măsură ce aceştia evoluează, recruţii pot ajunge la gradul 10, cel de Asasin. Partea interesantă este că pentru fiecare misiune se pot atribui până la cinci acoliţi care să o îndeplinească, ceea ce sporeşte şansele de succes ale acesteia, prin însumarea probabilităţilor de succes individuale, ale fiecăruia dintre cei selectaţi. Pentru o misiune reuşită, executanţii sunt recompensaţi cu puncte care îi ajută să crească în nivel. Dar, şi aici este o scăpare, zic eu, fiecare participant la misiune este recompensat în mod egal cu aceste puncte, deci, pentru o misiune foarte dificilă, de cinci stele, în care ai trimis patru Asasini şi un novice, novicele primeşte tot atâtea puncte cât Asasinii, adică enorm. Astfel îţi creşti în nivel foarte repede pe toţi cei maximum 10 acoliţi pe care îi poţi recruta.

Ce avantaje ai de pe urma acestor recruţi? Păi, misiunile aduc bani şi recompense în artefacte. Totuşi, asta nu este o sursă majoră de câştig. Există, însă, un alt folos al Asasinilor recrutaţi de tine. Aceştia pot fi chemaţi atunci când nu sunt în misiuni, pentru a fi asmuţiţi asupra unei ţinte. Cu cât nivelul acoliţilor tăi este mai mare, cu atât vor fi mai bine dotaţi cu arme, armură şi sănătate, deci vor fi mai buni în luptă. Şi, cum este foarte uşor să-i aduci la nivelul maxim, de Asasini, vei avea foarte repede o trupă de ucigaşi de elită care vor lupta în locul tău. E drept, după fiecare „utilizare" a lor, există un timp de „reîncărcare" pînă ce este posibilă folosirea lor din nou. Dar, în multe cazuri, confraţii Asasini scad şi mai mult din dificultatea deja foarte redusă a melee-ului din Assassin's Creed: Brotherhood. Din acest motiv, nici nu am simţit nevoia să-i folosesc.



La groapa cu nisip

De fapt, Assassin's Creed: Brotherhood este plin de lucruri care există, dar de care nu am avut nevoie. Mă refer aici la o grămadă de misiuni colaterale, care nu au legătură reală cu povestea principală şi care nu aduc nimic în plus sub aspectul experienţei de joc. Tot felul de banalităţi de cartier/mahala ce trebuie rezolvate ba pentru ghilda hoţilor, ba pentru cea a curtezanelor, ba pentru mercenari. La astea se adaugă şi nişte tabele care ţin evidenţa a felurite modalităţi de acţiune ale tale, şi în care, dacă treci de barem, obţii nu ştiu ce grad în plus care nu înseamnă absolut nimic pentru jocul în sine şi pentru tine.

Practic, producătorii au descoperit că au un sandbox de consolă pe mână şi au zis să îşi dea în petec exploatându-l cât mai mult. Aşa că au băgat o grămadă de misiuni şi elemente de umplutură, menite doar să umfle nişte cifre, de care, chipurile, ar trebui tu să te bucuri că le vezi cum cresc. Ceea ce e o idee minunată pentru idioţii capabili să se bucure de umflarea unui tabel şi de adunarea de achievement-uri care nu au nici o legătură organică cu jocul. O, dar stai, asta e o chestie de consolă, să bagi numere cât mai mari şi achievement-uri cât mai multe. Şi, am văzut eu, toată lumea marşează la rahaturi de astea, fie şi numai dacă este să mă iau după semnăturile de pe forumuri care conţin tot felul de cărţi de vizită cu sumare ale împlinirilor cantitative ale jucătorilor... Aha, deci e ok să fii aşa... Eu sunt cel stricat la tichiuţă dacă mi se pare că singurele lucruri care contează sunt experienţa de joc, story-ul, personajele şi evoluţia lor, chestii ce nu pot fi descrise prin numere, ci numai trăite prin imaginarea în rezonanţă sensibilă cu ansamblul jocului. Cifre acumulate în tabele şi cărţi de vizită pline de achievement-uri, puah, WTF au astea de-a face cu jocul, altceva decât că producătorii au sesizat mândria cretină a populaţiei şi o exploatează parazitându-şi creaţiile, umplându-le cu mulţimi de prostioare perfect irelevante?







În Assassin's Creed te poţi juca la greu complet inutil în raport cu jocul, cu linia de story şi cu personajele, doar pentru a obţine tot felul de creşteri numerice. Părerea mea: rahaturile astea strică atmosfera şi senzaţiile pe care un joc ca Assassin's Creed reuşeşte pe alocuri să le creeze. M-am ţinut departe de astfel de apendice inutile, pentru a-mi păstra experienţa de joc nealterată, pentru a acumula progresiv feeling-ul pe care Assassin's Creed îl poate transmite, indubitabil, şi care este punctul forte al seriei.

De altfel, în aceeaşi idee, nu pot decât critica producătorii pentru anumite decizii, cum ar fi aceea de a pune o limită de timp pentru sincronizarea 100% în unele misiuni. Atunci când aspectul grafic, arhitectura şi atmosfera sunt argumentele esenţiale ale creaţiei tale, de ce eşti atât de prost încât să subminezi tocmai aceste atuuri, prin limita de timp care te face să te grăbeşti în asemenea hal încât să nu mai simţi şi să nu mai vezi nimic? Motiv pentru care nu am ţinut cont de astfel de limitări şi nu m-a mai interesat nu ştiu ce statistică a sincronizării, în general, mi-am băgat picioarele în cantitatea uriaşă de balast din joc pentru a parcurge în mod cât mai sensibil, coerent şi organic un titlu care are multe alte lucruri bune de oferit.

Decontul lui da Vinci

Iar acele lucruri bune cuprind câteva misiuni oarecum colaterale, dar care fac să merite parcurgerea Brotherhood-ului. Patru dintre acestea ţin de patru arme din cele inventate de Leonardo da Vinci. Credeţi-mă, misiunile astea singure ar face din Brotherhood o minunăţie. Sunt câteva momente care duc specificul, logica şi mecanica jocului de consolă pe culmi nebănuite încă, în sens pozitiv. Da, aşa trebuie să fie un joc de consolă mişto, DA, DA, DA! Idei faine, proaspete, generatoare de fun cât cuprinde. Bravo Ubisoft! Eu aş da o primă gigantică celor responsabili pentru misiunile cu armele lui Leonardo. Atât sunt de bune, chiar dacă sunt mici ca dimensiuni. Un exemplu că dimensiunea nu contează, ci felul în care foloseşti ce ai în dotare. Bine ar fi fost ca acest principiu să fi guvernat mai pregnant dezvoltarea seriei Assassin's Creed...

Apoi, avem şase misiuni de recuperare a unor chei ce deschid poarta către o armură specială, cea mai tare din joc. Parte din aceste misiuni ne duc în subteranele Romei, inclusiv în Catacombe. Chiar dacă nu sunt neapărat revoluţionare sub aspectul elementelor de platformă, în schimb oferă un cadru grafic şi de atmosferă deosebit. Un rol important în aceste misiuni îl are şi coloana







sonoră, excepţională, care întregeşte în mod fericit feelingul general.

De muzică este responsabil tot Jesper Kyd, cel care a compus pentru întreaga serie Assassin's Creed, oferindu-i un caracter distinct, aparte, ce slujeşte impecabil imersiunea. Îl admir pe Jesper Kyd şi sunt mai mult decât mulţumit de rezultatul muncii şi inspiraţiei sale, aşa cum apare în Assassin's Creed: Brotherhood. Omul creează atmosferă, deşteaptă trăiri şi senzaţii, fără a cădea în banal şi manierism supărător. Jos pălăria! Dar...

Sunet şi lumină

Strict ca observaţie secundară, am ceva de comentat. În primul Assassin's Creed, cel din Ţara Sfântă, producătorii s-au ferit ca de dracu să lase în joc vreun element de tradiţie istorică reală, de cultură specifică, precum cea religioasă, par egzamplu. Am înţeles eu că jocul a fost castrat din interese de corectitudine politică şi de teamă de reacţia imbecililor de ambe religii, etnii and whatsoever, la eventuale „erezii", dar, la naiba, după aia am venit în Europa, daţi-vă drumul fraţilor la creativitate, băgaţi mai multe trimiteri la specificul istoric local!

E drept că în Assassin's Creed 2 am auzit măcar un Saltarello în Veneţia, dar în Brotherhood nimic, nimic specific locului şi vremii, doar nişte aluzii muzicale îndepărtate, e drept, foarte faine, dar parcă prea generice şi un pic sterile. Am remarcat încă o dată un împrumut tematic de la altcineva - o temă din „Pasărea de foc" a lui Stravinsky, minunat îmbinată în context şi prelucrată original. Dar, zău dacă nu aş fi vrut câteva citate din muzica epocii, pentru care vă dau ca referinţă compilaţia „Dinastia Borgia - Biserică şi Putere în Renaştere", conţinând 3 CD-uri pe care Jordi Savall alături de ansamblurile Hesperion XXI şi Capela Regală a Cataloniei ne cam explică cum stă treaba cu muzica din perioada în care Ezio Auditore le dă fiori reci Borgilor.

Iar, dacă nu a fost să fie cu ceva muzică neaoşă, măcar nişte trimiteri mai decise către un Ottorino Respighi zău că nu ar fi făcut rău, ba chiar s-ar fi potrivit perfect. Este ceva în calitatea picturală a peisajelor romane din Assassin's Creed: Brotherhood care s-ar pupa perfect cu impresionismul muzical italian, iar Respighi are nişte partituri dedicate Romei care o descriu perfect, cu lumina şi culorile ei extraordinar redate în joc.

Da, aţi ghicit, încă o dată oamenii de artă ai Ubisoftului au dat lovitura cu grafica. Roma din Brotherhood arată de leşini, minunat, superlativ. Vechile edificii antice sunt redate formidabil - mă rog, Columna lui Traian e cam „prescurtată" şi perfect inexactă în basorelief, dar trecem cu vederea. Construcţiile renascentiste sunt bestial de mişto la rândul lor, variate şi pline de detalii de stucatură care fac farmecul specific locului şi vremii. Lumina şi culorile, ce se schimbă pe parcursul zilei, sunt din nou de pictură, din nou fiecare screenshot pe care l-ai face în joc merge atârnat pe pereţi ca tablou, şi încă unul de excepţie. Mă opresc aici cu laudele la adresa graficii, trebuie văzut ceea ce eu pot doar blablarisi. Am un respect enorm pentru oamenii care au muncit la aşa ceva. Sunt convins că sunt greu de recompensat la adevărata valoare a creaţiei lor.

Dacă 3 e mulţime, 4 ar fi Legiune

Este greu să mă declar mulţumit de ansamblul jocului. Povestea din Assassin's Creed: Bortherhood nu este nici pe departe la fel de interesantă precum cea din primele două titluri ale seriei. Partea din trecut mai este cum mai este, dar când se ajunge din loc în loc în prezentul în care Desmond face şi desface din ADN-ul strămoşilor, jocul devine anodin spre idiot. Personajele din prezent sunt nesărate şi lipsite de elemente originale, trase în şablon după filme proaste de Hollywood făcute pe tema teoriei conspiraţiei. Iar partea cu mailurile pe care le poţi citi, Doamne, este tâmpă de tot!

De altfel, tot în aceeaşi direcţie, am fost teribil iritat de aşa zisele minipuzzle-uri cu cheie conspiraţionistă pe care trebuie să le rezolvi ca să descoperi Adevărul, în aceeaşi manieră în care o făceai în al doilea Assassin's Creed ca să vezi doi cetăţeni alergând în curul gol prin Paradis, that was a sight to see şi o maaaare recompensă vizuală şi ideatică pentru rezolvarea unor minijoculeţe semiinteligente. De fapt, cred că am fost cel mai mult agresat de insistenţa cu care în aceste puzzle-uri li se bagă Templierii pe ţeavă tuturor enervanţilor Lumii ăsteia, că e vorba de clasele avute, politicieni sau mai ştiu eu ce. E o adiere de stângă franţuzească uşor adolescentină care mi s-a părut tolerabilă iniţial, dar care, prin repetiţie, a sfârşit prin a mă scoate din sărite.

De balastul din joc m-am plâns deja, de meleeul slab şi de luptele nesatisfăcătoare am zis, deranjul cu grămada de misiuni colaterale inutile l-am bifat. Totuşi, jocul are şi părţi atât de bune încât ajungi să treci cu vederea toate aceste minusuri. Cumva, Ubisoft a reuşit din nou o mică minune, o raritate în lumea jocurilor de consolă sub aspectul atmosferei, graficii şi muzicii. Ba, avem şi câteva misiuni care vor rămâne în istoria genului.

Însă, nu pot să nu remarc faptul că avântul pe care seria l-a luat în forţă cu al doilea Assassin's Creed pare să se fi diminuat suficient cât să mă facă să mă îngrijorez cu privire la viitorul acesteia. Îmi place Assassin's Creed ca serie, îmi place Assassin's Creed: Brotherhood ca joc, dar cred că este momentul închiderii în trilogie şi al unui restart pe concepte noi, proaspete.

Este drept că o Mărie îmbătrânită, care nu şi-a schimbat fustele în trecerea timpului, ci doar şi le-a tras pe ea una peste alta, punându-şi ca noutate numai o altă pălărie pe creştet, are unde ascunde arma letală a unui Asasin. Dar nu asta este aşteptarea mea pentru viitorul Assassin's Creed. **[Marius Ghinea]**





Multiplayer

D-ale carnabalului

Chiar dacă, din punctul de vedere al conţinutului, Brotherhood poate fi numit fără probleme AC 2,5, producătorii n-au ratat ocazia unei premiere inedite pentru serie: componenta multiplayer. E drept, la primul contact cu ideea, o reacţie normală ar fi să te întrebi dacă e destul loc pentru mai mulţi într-o căpiţă cu fân (apropo, este), însă, dincolo de toate informaţiile pregătitoare şi speculaţiile de rigoare, contactul cu produsul finit m-a surprins. În cel mai pozitiv mod posibil. Am profitat aşadar de scârba totală faţă de console în general şi mai ales faţă de un multiplayer non-racing sau non-Civ-cu-partenera-de-viaţă a ilustrului meu coleg şi am ţopăit vesel pe multiplaiuri împreună cu alţi diletanţi dornici de afirmare. Pe scurt, cum ar zice americanii, „A Win-Win situation". Un concept clasic de tip Deathmatch ar fi fost prea insipid pentru un joc cu multă personalitate, în special pentru unul cu asasini discreţi, iar duelurile specifice seriei, după cum bine remarca şi Marius, nu sunt nici pe departe ceva atât de inteligent, plăcut, deosebit şi precis încât să poată fi exploatate favorabil pentru hora în mai mulţi. Aşa că, nolens-volens, pentru a scoate la capăt şi trebuşoara aiasta, Ubisoft a trebuit să execute un Leap of Faith în originalitate.

Hunter Hunted

Drept urmare, după logica Erevan, Brotherhood în mai mulţi seamănă foarte bine cu jocul de cărţi Killer, cu excepţia faptului că toţi participanţii sunt ucigaşi, însă au de executat o singură ţintă anume la un moment dat şi au totodată ocazia să fie poliţişti, în postura de ţinte ale altor jucători, pe care trebuie să-i repereze la timp pentru a o lua la sănătoasa sau a pune la cale o mică diversiune salvatoare. Pentru asta, jucătorul are la dispoziţie vreo 15 modele de personaje cu totul (adică inclusiv cele deblocabile în timp başca Hellequin, cel adus de proaspătul DLC gratuit), din care poate alege unul care-i este pe plac. De la doctori la comercianţi, fierari, negustori, curtezane, călăi şi hoţi, varietatea e numai bună, mai ales că fiecare tip de personaj vine cu propria armă letală care-i permite să răpună ţinte cu semnătura personală. În pregătirea sesiunii, fiecare participant îşi alege modelul (în limita celor rămase disponibile), după care este transplantat pe-o bucăţică nici prea mare, dar nici mică din harta single player, îngrădită artificial şi special modificată, populată prin replicarea aleatoare a modelelor selectate de jucători. Odată ce porneşte distracţia, te trezeşti într-un spawn point, primind un contract de asasinare. O busolă îţi indică direcţia către ţinta atribuită (şi dacă se află mai sus sau mai jos decât tine ca altitudine), al cărei portret apare afişat într-un colţ, pentru a şti modelul căutat. Indicatorul se îngroaşă şi începe să se ilumineze cu o intensitate crescândă pe măsură ce te apropii de victimă, pentru ca odată aflat în imediata vecinătate a acesteia, să umple întreg cadranul busolei, lăsându-te să ghiceşti care dintre modelele similare de personaje din zonă este cel pe care ar trebui să-l linişteşti. Evident, un jucător inteligent va căuta un grup de NPC-uri controlate de AI în care să se regăsească cel puţin încă o dată propriul model, ca diversiune pentru urmăritor. Dacă vânătorul greşeşte astfel ţinta, se dă de gol şi îţi lasă destul timp să fugi, să-l imobilizezi temporar sau pierde direct contractul, urmând să primească altul după câteva secunde preţioase. Imobilizatul urmăritorului este o manevră foarte riscantă, fiindcă are o durată de execuţie de câteva ori mai lungă decât fulgerătoarea asasinare pe care o poate încerca respectivul în acelaşi timp. De aceea, e preferabil să încerci asta numai dacă acesta greşeşte, ucigând un NPC şi / sau dacă poziţia faţă de el te avantajează (adică eşti undeva în spatele lui sau pe-acolo). Altminteri, fuga-i sănătoasă, mai ales dacă ai prin arsenal o bombă cu fum care să-l încetinească trei-patru secunde, suficient cât să câştigi un avans considerabil. În momentul în care se declanşează urmărirea (fie









printr-o încercare ratată de asasinat, fie prin lipsa de discreție a vânătorului în timp ce se apropie, fapt prin care-și revelează identitatea celui pe care-l urmărește și este marcat cu un simbol roșu), participanții au fiecare o bară care începe să scadă odată ce asasinul își pierde prada din vedere. Dacă aceasta e rapidă și scapă prin fugă sau reușește să se ascundă undeva (căpițe etc.) până se epuizează timpul alocat urmăritorului pentru restabilirea contactului vizual, fosta țintă primește puncte, iar vânătorul pierde contractul. În sprijinul urmăriților vin și porți care se închid automat după trecerea unui jucător, blocând temporar accesul și încetinind asasinul, care trebuie să aștepte redeschiderea lor sau să o apuce pe ocolite. În aceeași categorie de elemente se încadrează pârghiile care dau o ascensiune rapidă la acoperiș și durează câteva secunde să fie reactivate. O snoavă tare: victima intră într-un tunel mărginit de astfel de porți, blocând urmăritorul (și așteaptă deblocarea porții pentru a ieși prin același loc, încercând o păcăleală). Acesta însă apucă o pârghie apropiată, traversează acoperișul, aterizează și pătrunde prin capătul opus, închizând cealaltă poartă după el și prinzându-și victima în capcană. Puncte bonus pentru stil. Pe bune, primești! Apoi, mai e sistemul Lock On, activabil manual, ca și în single player, foarte util în urmărirea mișcărilor unei victime. Lock-ul se pierde dacă scapi din priviri pentru un timp urmăritul. Însă toată tevatura High Profile (adicătelea fuga nesimțită, pe față și asasinările lipsite de subtilitate) nu este decât o componentă secundară a multiplayer-ului, care prosperă abia atunci când participanții își dau seama că întreg farmecul și potențialul lui distractiv rezidă în tupilare.

Bâlciul înșelăciunilor

Se încurajează discreția totală, șiretenia și în general joaca inteligentă, cu o mare considerație pentru ce oferă jocul dincolo de metodele primitive de acțiune (și oferă multe). Însă nu prin vorbe goale, ci în cel mai concret și motivant mod posibil, adică prin scor. O șmecherie foarte eficientă, fiindcă-i face până și pe cei mai bezmetici oligofreni, lipsiți de interes față de potențialul superior al jocului, care în mod normal n-ar conteni dintr-o goană și țopăială fără rost, plictisitoare și care se regăsește în mii de alte titluri, să caute refugiu în metode avansate și bine gândite de a da viață marionetei de pe ecran. Asta dacă nu cumva le place să fie în coada listei la sfârșit de partidă (însă bunăoară, dacă te dai de gol și urmăritul o ia la sănătoasa, silindu-te să o comiți din fugă, asta în cazul în care izbutești să te apropii suficient, primești 100 de puncte, cu un bonus mărunt pentru un eventual salt acrobatic de pe acoperiș. Ei bine, dacă, în schimb, reușești să ucizi fără ca victima să-ți trădeze identitatea, într-un mod silențios, de aproape, primești lejer bonusuri cumulate care te duc la 300-600-900 de puncte, în funcție de situație (de exemplu dacă reușești să-ți omori ținta cu propriul tău vânător prin preajmă sau dacă folosești otrava pentru un asasinat lent și extrem de discret). Chiar și în calitate de urmărit, ai ocazia să-ți mărești semnificativ scorul prin imobilizarea temporară a nemesisului tău (răsplătită cu punctaj dublu față de un asasinat grosolan), chiar mai mult dacă reușești să-l faci să atace un NPC înainte de a-i aplica tratamentul de bun venit. Și aici este loc berechet pentru șiretenie și neprevăzut. Să vă dau un exemplu: urmăritul, încercând să nu atragă atenția asupra sa și să păcălească vânătorul se avântă într-un grup static de personaje care discutau în marginea unei piețe și se amestecă în el.



Trec zece secunde, nimic. Cincisprezece secunde, douăzeci, tensiunea crește, treizeci de secunde și... stupoare: un doctor din grup scoate seringa și i-o înfige în gât! Respectivul se afla în grup cu mult timp înainte ca urmăritul să ajungă în piață, pescuindu-și liniștit victima atribuită. A așteptat răbdător ca aceasta să se relaxeze, având tot timpul Lock-ul pe ea și a dat lovitura de grație în cel mai neașteptat moment cu putință. Altă dată, așteptam și eu într-o căpiță cu fân trecerea țintei. Am avut desigur grijă ca în proximitate să se găsească un model NPC identic mie. Urmăritorul meu bineînțeles că l-a asasinat pe respectivul nefericit, dându-mi timp să ies și să-l las lat (a pierdut contractul), după care am revenit la fel de iute în căpiță, la timp pentru ca propria-mi victimă să defileze prin apropierea căpiței și să-i sar în cârcă fără probleme. Ca să nu mai vorbesc de momente caraghioase, când, aflat în urmărire am făcut un salt într-o căpiță, din care ținta mea, panicată, n-a întârziat prea mult să iasă: am tras-o înapoi, cu lama. Chestiile de genul ăsta dau tot farmecul multiplayer-ului jucat cum trebuie și, grație recompenselor concrete la pachet, oamenii adoptă surprinzător de rapid genul de conduită care face jocul interesant pentru toată lumea.

Ghișeul „Informații"

Dintre tipurile de jocuri disponibile, principalul este Wanted, acela în care lucrează fiecare pentru el, având atribuită





la un moment dat o țintă și fiind el însuși vânat de unul sau chiar mai mulți jucători (de regulă liderilor clasamentului li se face viața mai grea, pentru a menține suspansul și a facilita răsturnări de situație în orice moment). Numărul de asasini care umblă după tine este indicat în interfață prin 1-4 puncte roșii, așa că-ți poți face o strategie și în funcție de asta. Manhunt e o variație pe echipe, în care toți membrii unei echipe împart același model de personaj, ales de liderul echipei, pe durata a două runde. În prima, un grup de jucători trebuie să acumuleze puncte asasinând celălalt grup, pe când în runda ce urmează devin ei urmăriții, având ocazia să-și umilească urmăritorii prin viclenie, mai ales că în acest mod de joc, fugarii știu sigur cum arată urmăritorii. Urmează Alliance, un Wanted care însă grupează jucătorii în echipe de câte doi. Fiecare echipă trebuie să vâneze o altă echipă și este simultan vânată de unul sau chiar două perechi de asasini. Aici, totul ține de un spirit bun de observație, fiindcă ai nenumărate ocazii să-ți salvezi partenerul, mai ales dacă adversarii joacă dezorganizat. Ba chiar poți să marchezi ținta cu Lock pentru ca partenerul tău să fie cel care execută manevra fatală, făcând din Alliance modul de joc în care buna comunicare și sincronizarea capătă rolurile principale. Un ultim mod de joc este Advanced Wanted, unde precizia busolei este redusă semnificativ, iar aceasta nu mai informează nici măcar dacă ținta se află mai sus sau mai jos decât tine, însă nu este disponibil de la bun început, ci doar odată ce jucătorul atinge un anumit nivel.

Într-adevăr, pentru a face lucrurile mai interesante, Ubisoft a inclus un sistem de avansare în nivel similar cu cel regăsit în ultimele patru titluri Call of Duty (și în Uncharted 2). Pe măsură ce acumulezi experiență și faci level up, primești abilități active (cum ar fi o deghizare temporară în alt model de personaj, o bombă cu fum, un tun de mână pentru executarea adversarilor de la distanță, cuțite de aruncat pentru încetinirea urmăritului sau a urmăritorului și multe altele, toate interesante și utile). Nu poți avea decât două abilități distincte la un moment dat (poți crea mai multe configurații activabile atât înainte de meci, cât și la respawn), iar majoritatea abilităților necesită un timp de așteptare de 60 sau 90 de secunde pentru a putea fi folosite din nou.





Tot așa, primești perk-uri care îți dau fie o viteză mai bună în urmăriri, fie abilități de cățărare avansate, iar bonusurile se diversifică pe măsură ce crești în nivel, odată cu amplificarea duratei anumitor abilități sau reducerea timpului de așteptare pentru refolosire. În aceeași idee, anumite modele multiplayer se deblochează după ce atingi un anumit nivel (sau prin puncte de joc UPlay, pe care le aduni pentru anumite achievement-uri, cum este cazul recentului Hellequin venit ca DLC gratuit), la fel și culorile suplimentare pentru modelele existente, precum și seturi de echipament mai avansate pentru fiecare asasin. Pentru a acumula experiență mai rapid poți îndeplini seturi de provocări, iar asasinările consecutive, fără deces, se răsplătesc și ele cu bonusuri. Interesant este că dacă ai momente proaste și ești omorât de mai multe ori la rând fără să scapi de urmăritor sau să-ți omori ținta, primești mici ajutoare (Loss Streaks) pentru a-ți putea reveni în clasament, precum un multiplicator de scor sau resetarea timpului de așteptare pentru abilitățile folosite. Per total, sistemul e destul de solid și divers, chiar dacă se simte uneori lipsa de experiență a producătorilor în conceperea unui sistem robust de acest gen.

Problemele, fiindcă există și ele, se leagă de atingerea unui nivel mare, care, prin diversificarea abilităților și bonificațiile aferente, îți poate da un avantaj aproape necinstit asupra debutanților. Cea mai gravă este matchmaking-ul, unde timpul de așteptare pentru un joc poate varia între câteva secunde și un sfert de oră, în funcție de noroc. Din păcate, la mine a tins către cea din urmă extremă și m-am trezit înjurând vocea din ecranul de așteptare, pe care l-am admirat aproape la fel de mult ca și pe cel de joc în sine. Bănuiesc că odată ce cumpărătorii își vor termina cu toții componenta single, problema asta se va rezolva de la sine. Oricum, vă spun că partidele în sine au meritat cu vârf și îndesat timpul de așteptare, iar multiplayer-ul vine peste Brotherhood ca un supliment nesperat de savuros și reușit. **[Caleb]**

■ **Marius Ghinea, Caleb**

VERDICT LEVEL

+
- grafică, sunet și atmosferă
- misiunile Leonardo
- multiplayer original și tensionat

−
- povestea
- mulțimea de elemente prezente în joc, dar neintegrate organic acestuia

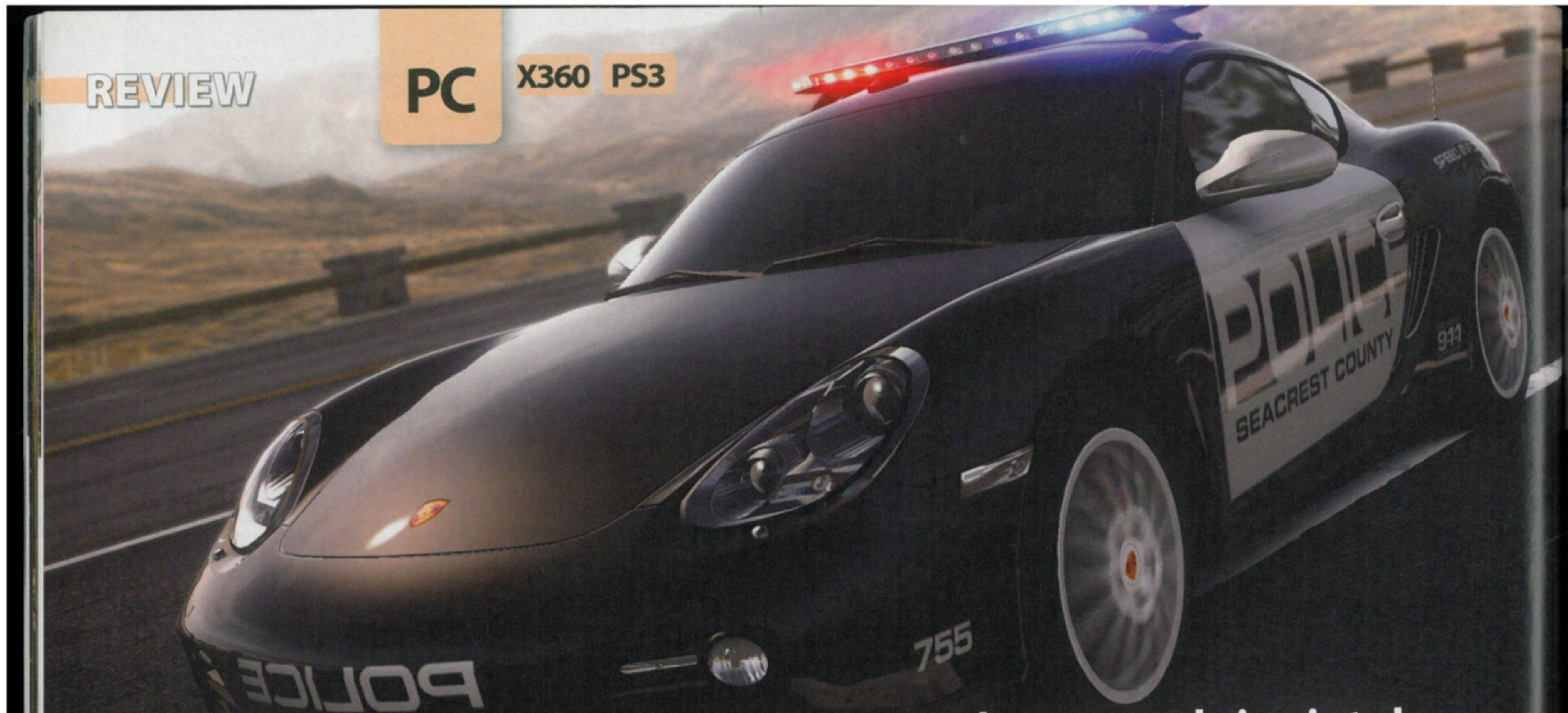
PE SCURT:
Poate că ai nevoie de un ghid al Romei. Nu neapărat unul practic, după care să te poți orienta acum la fața locului, ci unul imaginar, care să-ți ofere lucrurile la care poți visa despre Roma. Asta ar fi single-ul de Assassin's Creed: Brotherhood.

8.5

Gen Action/Adventure **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** assassinscreed.uk.ubi.com

CERINTE MINIME:
Consolă Xbox 360/PlayStation 3

ALTERNATIVA THE SABOTEUR
După ce Saboteur a furat cu nesimțire partea de cățărat și „sincronizat" harta din primul AC, Brotherhood își ia revanșa, furând conceptele de zonă de influență și de chemat în ajutor acoliți. Deși nu are multiplayer și e mult mai tras de păr din multe puncte de vedere, Saboteur rămâne o recomandare clară pentru oricine apreciază sandbox-urile action-adventure precum Assassin's Creed și atmosfera primului Mafia.



... sau joaca de-a struţul şi coiotul

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

De la începutul jocurilor pe calculator a trecut ceva vreme şi lucrurile au început să se stratifice şi să prindă contur. Surprizele nu se mai ţin lanţ ca la începuturi şi nu mai rămâi cu gura căscată prea des. Cum spuneam şi într-un articol mai vechi, cele mai multe dintre jocurile de la care te aştepţi la ceva nou şi bun sunt, din nefericire, cele care fac parte dintr-o serie deja bine cunoscută şi ancorată în conştiinţa noastră. Percutezi cu mult mai bine la un titlu ce face parte din seria Need for Speed, Call of Duty, Half Life sau GTA decât la un titlu indie, care nu se bucură de reputaţie şi de avantajul unei campanii de promovare de milioane de dolari.

Dacă stăm să căscăm gura la topul vânzărilor de jocuri de anul acesta, primele locuri nu ne vor oferi niciun fel de revelaţie, nefiind prezent niciun titlu original, niciun joc ce nu face parte dintr-o serie deja consacrată şi fumată.

Acum a sosit vremea să ne delectăm cu un joc ce face parte din cea mai renumită serie a jocurilor cu maşini: Need for Speed. Nici el nu aduce ceva revoluţionar, nefiind altceva decât un remake al unui joc lansat deja o dată de cei de la Electronic Arts sub numele de Need for Speed III: Hot Pursuit acum mai bine de 12 ani, în 1998. Nu este nici măcar cel de-al doilea remake, EA lansând în 2002 Need for Speed: Hot Pursuit 2. Deci, după cum putem vedea, este mult mai uşor să luăm la pilă ceva deja inventat cu ceva vreme în urmă, decât să ne strofocăm mintea să reinventăm roata.

Din nou pe radarul poliţiei

La fel ca şi în jocurile predecesoare acestei versiuni, tot ce trebuie să facem este să fim mai rapizi decât competitorii şi, în funcţie de caz, să evităm pe cât posibil coliziunile cu miliţia sau să ne dăm de ceasul morţii pentru a agăţa dosul maşinii răufăcătorului în momentul cel mai potrivit.

Fără o poveste care să te ţină în priză de-a lungul multelor ore de joc promise, tot ce faci este să sari de la o cursă la alta, zbătându-te să baţi timpii obţinuţi de nebunii de pe net. Asta dacă poţi să te clasifici pe primul loc, iar concurenţa locală nu îţi mai face probleme. După cum probabil te-ai prins deja, jocul îţi permite să te joci fie ca un poliţist de la Rutieră, fie ca un tânăr vitezoman care încearcă să dea radarul vardiştilor peste cap. Din nefericire, lipsa celui mai mic element liric în joc te opreşte din a te scufunda cu adevărat în lumea pe care o pictează. Când stăteam şi mă gândeam la cum şi ce să scriu despre joc, lipsa imersiunii în atmosferă, din cauza lipsei poveştii, a fost cea mai mare problemă a jocului. Şi m-a cam debusolat, deoarece mă aşteptam la cu totul şi cu totul altceva. Aş fi vrut să spun că punctul slab al jocului este Autolog-ul sau gameplay-ul ori sunetele maşinilor sau un element al graficii... dar nu. Alea sunt perfecte, iar lipsa poveştii este singurul lucru pe care îl reproşez jocului. Povestea şi coloana sonoră, dar pe aia o poţi înlocui, aşa că nu e mare lucru.

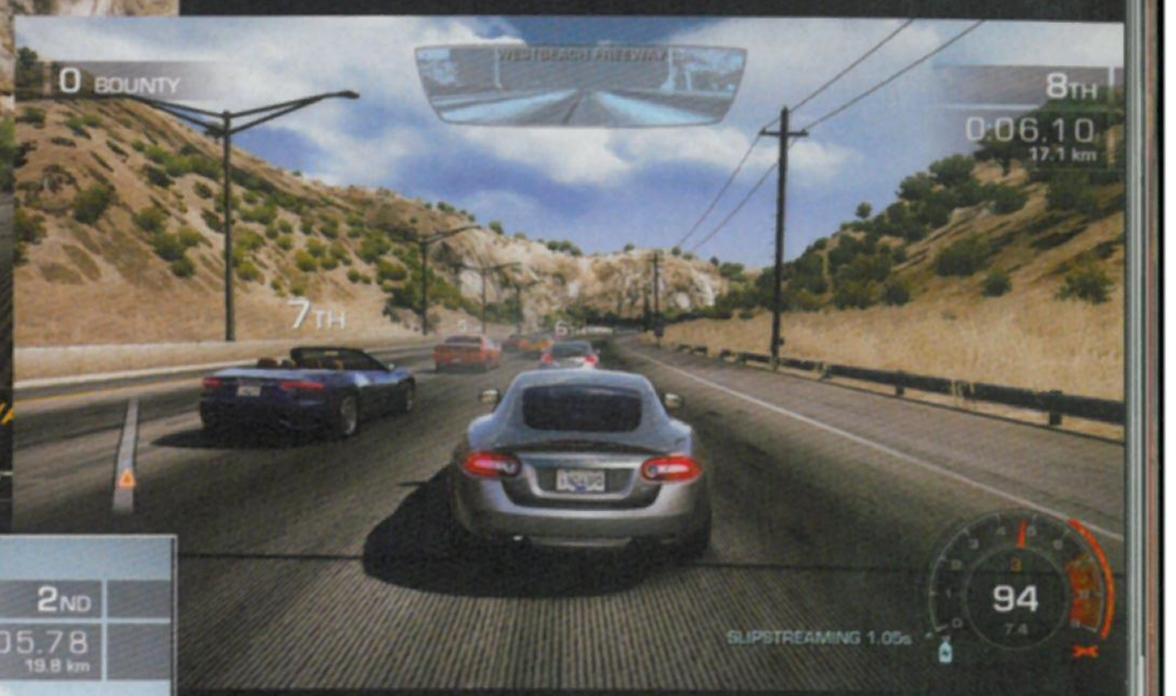




Revenim la jocul de-a hoţii şi vardiştii pe autostradă. Nimic nu este mai simplu decât să intri în cursă. După ce treci peste o mie de filme de introducere, ce te fac să te dai cu capul de monitor, dar doar o dată, dai nas în nas cu o hartă ce te aruncă direct în Burnout Paradise. Cum jocul nu a mai fost creat inhouse de EA, ci a fost făcut în ograda Criterion, urmele acestora se văd de la început până la sfârşit. Harta şi gameplay-ul sunt fraţii mai mari ai celor din Burnout. Observaţi că spun mai mari şi nu mai mici.

Cele două moduri de joc atât de diferite nu sunt separate prin două campanii diferite. Nici nu se putea mai bine, deoarece este imposibil să nu te plictiseşti la un moment dat să alergi după vitezişti şi o să vrei să schimbi tabăra. Astfel că harta este înţesată cu diferite zone unde poţi conduce ori o maşină de poliţie ori una de curse. Deşi locurile prin care te alergi nu sunt deloc puţine, vei avea surpriza plăcută de a parcurge de cel puţin trei ori acelaşi traseu, dar cu o altă maşină sau în alte circumstanţe. Spun surpriza plăcută deoarece vei vedea că, pe măsură ce înaintezi în joc şi primeşti maşini tot mai performante, nu vei aborda niciodată acelaşi traseu în acelaşi fel. Fiecare maşină pe care zeii NFS-ului ţi-o oferă ca premiu pentru rezultatele tale de la olimpiade se comportă în felul său propriu şi personal, o caracteristică la care m-aş fi aşteptat mai mult de la Gran Turismo şi nu de la un Need for Speed declarat arcade.







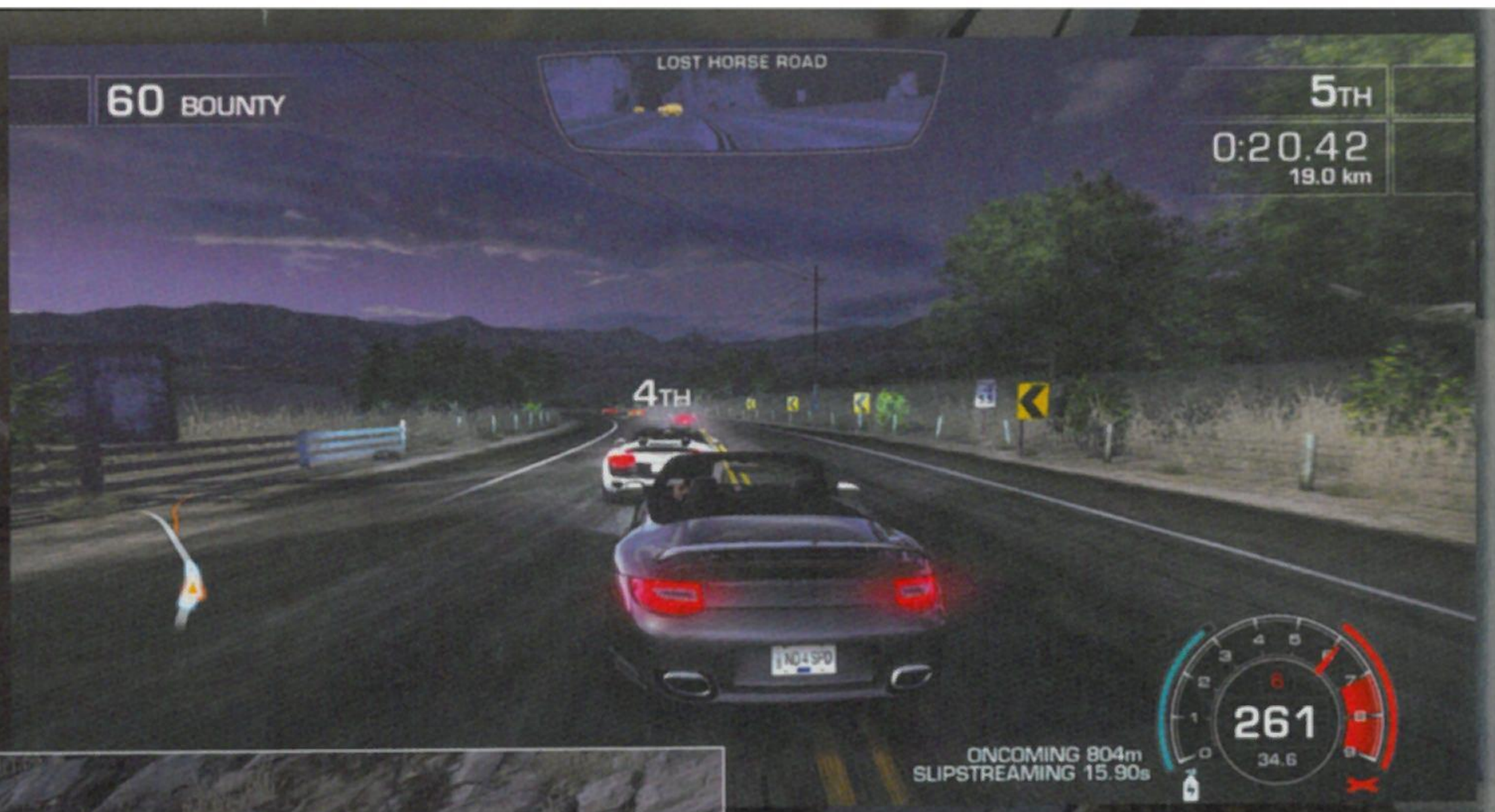


Surprize, surprize

O surpriză de proporţii am avut când am văzut că misiunile la care participi nu se rezumă doar la cursa nebună dintre urmărit şi urmăritor. Criterion a avut bunul simţ să bage şi alte elemente de gameplay în cursă şi, mai ales, unul care mie mi-a fost foarte drag în NFS: Porsche Unleashed. Destul de des vei fi invitat, atât ca poliţist, cât şi ca vitezist, să duci de colo-colo câte o maşină mai specială, fără a o zgâria. Evident că trebuie să faci acest lucru într-un timp cât mai scurt, aşa că să nu crezi că o să poţi ieşi la agăţat la volanul unui Lamborghini. În cadrul acestor curse, fiecare zgârietură te va costa câte două secunde extra la timp, iar dacă vrei aurul, trebuie să tragi ca ursul şi să conduci ca nebunul. De-a lungul curselor, vei vedea marcate pe hartă diferite scurtături ce te vor ajuta să mai tai din timpul obţinut. Cei care au jucat Burnout vor recunoaşte imediat semnele de pe hartă, dar vor cunoaşte şi pericolele pe care le reprezintă aceste scurtături. Deşi te ajută să scurtezi din traseu, fiecare dintre ele reprezintă călcâiul lui Ahile, căci la o mică greşeală te dau cu roatele în sus. Astfel că, mai ales la aceste curse în care tamponările te costă









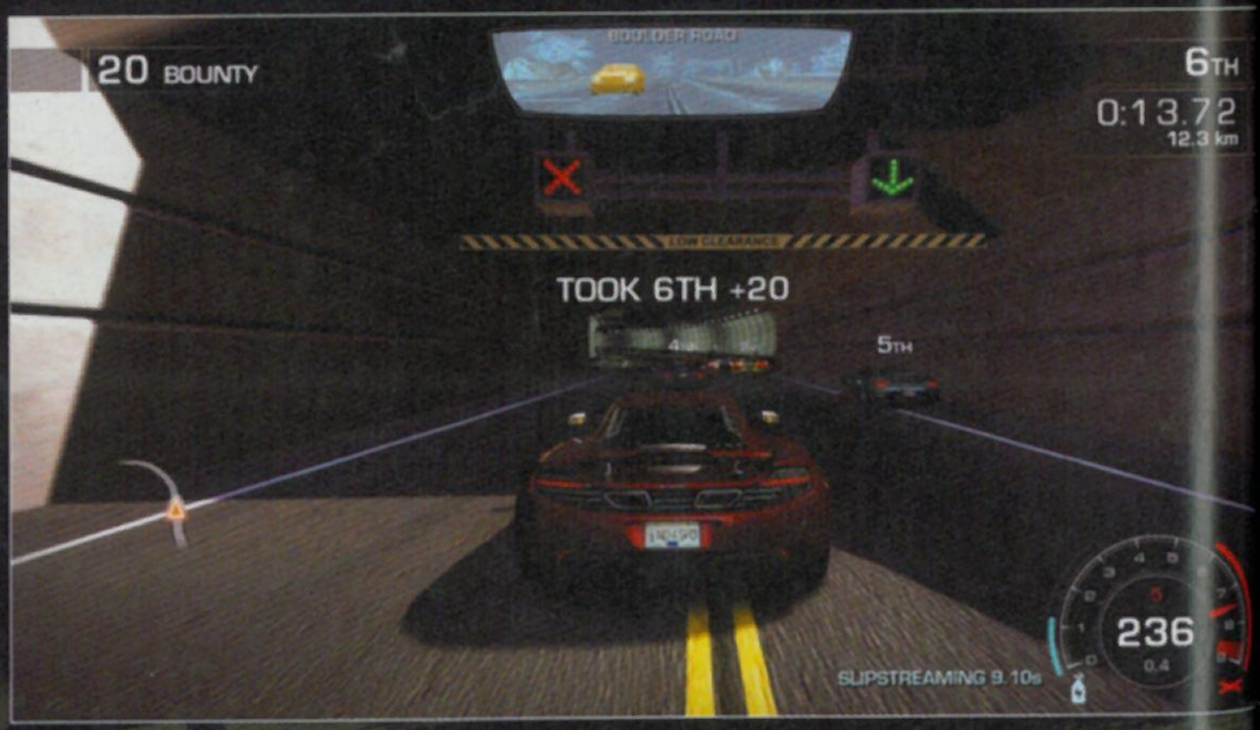
timp, scurtăturile s-ar putea să devină lungături, dacă nu eşti un şofer desăvârşit. Cu atât mai mult cu cât target-urile puse de producători pot părea la prima vedere inaccesibile, cel puţin după prima cursă.

De fapt, în aceste curse în care nu concurezi decât cu tine stă farmecul jocului în single player. Restul curselor în care alergi alături de AI nu îţi vor pune nici cea mai mică problemă, indiferent de tabăra din care faci parte. Doar lupta cu timpul este cu adevărat cruntă, mai ales în cadrul curselor ce au opt minute ca target, iar până în minutul şapte ai fost cel mai tare din parcare. Este aproape imposibil ca în opt minute de condus la limită să nu faci o greşeală care să te coste locul întâi. Să vezi atunci dumnezei şi paraschive, anafuri şi origini ce se zvârcolesc în focurile Gheenei izvorâte din gura ta.

Cu pulanul din dotare

Indiferent dacă porţi sau nu caschetă, când vei ieşi pe stradă la produs fie bani, fie permise, niciodată nu vei fi singur în maşină. Pe lângă volanul rotativ şi schimbătorul automat, maşina se va bucura de patru dintre cele mai sinistre sisteme de combatere a adversarului. În total opt, căci sunt patru de o parte şi patru de o parte. De fapt şase, căci două sunt comune. Atât miliţianul, cât şi vitezistul au la dispoziţie două arme foarte eficiente pentru scoaterea adversarului din cursă, fie că este în spatele sau în faţa ta. Pentru cel care se încăpăţânează să nu se dea la o parte din faţa ta şi vrea cu orice preţ să treacă primul linia de sosire, există şocul EMP. Cu ajutorul acestuia, vei prăji toată instalaţia electrică a celui din faţă, care va pierde complet controlul asupra maşinii pentru câteva secunde. Aceste secunde ar trebui să îţi fie de-ajuns pentru a-i trece în faţă, dacă eşti vitezoman, sau pentru a i te posta în portbagaj cu totul dacă eşti comunitar rutier. Ah, căci am uitat să spun cum consideră poliţia că trebuie să oprească o cursă ilegală de maşini. Trebuie să facă zob infractorul prin orice mijloace cu putinţă. La un moment dat este chiar haios, căci din aparatul tău de radio blocat pe frecvenţa poliţiei auzi cum un poliţai care tocmai a intrat cu trei sute de kilometri la oră în tine se plânge dispecerei că suspectul este violent şi că lucrurile ar putea să degenereze. Parcă ai vrea să scoţi capul la el pe geam, să-i urli că-i un dobitoc şi că el a fost cel care nu a ştiut să ţină volanul drept.

Cel de-al doilea sistem comun ofensiv al maşinilor este spike strip-ul ce îi va face ferfeniţă roţile celui din spate. După aceste două sisteme comune, poliţaiul intră în avantaj la capitolul ofensivă. El mai poate chema în ajutor baraje de maşini înaintea vitezomanului sau un elicopter ce se va duce cu mult în faţă şi va alege în mod aleatoriu un loc unde să arunce un spike strip în calea infractorului. Acesta va avea la rândul său ac de cojocul vardistului. Celelalte două arme ale sale sunt pur defensive. Astfel în secunda în care el simte că un adversar l-a ţintit cu un EMP shock, se poate folosi de un bruiaj ce va reseta toate sistemele ofensive ale celor din jur, plus că îi va arăta pe hartă poziţia echipajelor de poliţie aflate în jurul său. Cea de-a patra armă a sa este un turbo charge ce îl va propulsa cu o acceleraţie ameţitoare în faţa următorilor.







Toate aceste unelte aflate la îndemâna ta vor creşte în nivel odată cu tine. În anumite momente ale jocului, o animaţie ciudată îţi va spune că sistemele tale au fost îmbunătăţite, că EP shock-ul va fi eliberat mult mai repede, că acum vei putea lansa două spike strip-uri deodată sau că maşinile din alcătuirea barajelor auto vor fi mult mai puternice, ergo făcând barajul mult mai eficient.

Pe lângă toate acestea, mai avem bineînţeles şi eternul nitro. Acesta este comun ambelor tabere şi se va încărca în funcţie de ghiduşiile pe care le faci pe şosea. Fiecare drift, fiecare mers la aspiraţie sau pe contrasens va face ca nitro-ul să se încarce şi să te scoată din cacao de fiecare dată când este nevoie. Mi se pare de departe cea mai utilă unealtă pe care o ai la îndemână şi am folosit-o de fiecare dată când am un strop la dispoziţie, spre deosebire de celelalte unelte, care nu de multe ori au rămas neutilizate până la sfârşitul cursei.

Nivelul şi Autologul

Cu fiecare cursă câştigată primeşti experienţă, indiferent de tabăra în care eşti. Cu cât eşti mai înaintat în nivel, cu atât maşinile aflate la dispoziţie sunt mai puternice. Din nefericire, nu câştigi nimic altceva, maşinile sunt gratuite, iar uprade-uri sau tuning nu există. Astfel că, în afară de curse, nu prea ai ce face. Toată lumea se dă cu aceleaşi maşini care merg la fel. Doar culoarea diferă, deşi evident că asta nu contează la performanţă.



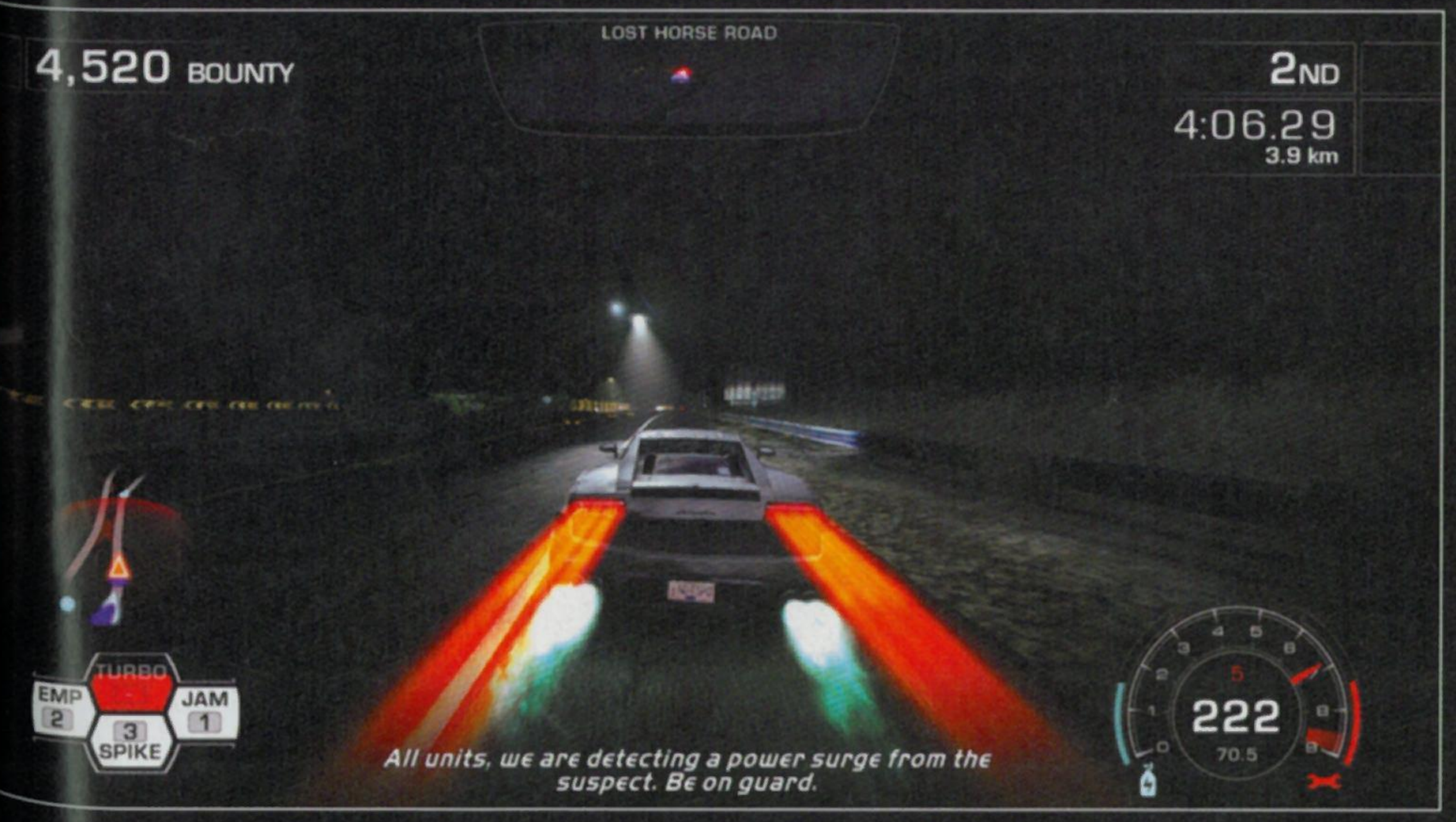
Iată că am ajuns şi la Autolog. Odată cu pornirea jocului, este nevoie să te autentifici pe vasta reţea a internetului şi pe EA Network. După ce faci acest lucru, vei putea să participi la unul din cele trei tipuri de curse. Hot Pursuit te va pune pe rând în papucii unui poliţai şi ai unui vitezoman pe parcursul a două runde unde patru jucători vor încerca să câştige cursa, iar alţi patru vor încerca să-i oprească. Interceptor este o cursă mano a mano, unde doi jucători vor face o cursă unul la unul, unul fiind bandit, iar altul om al legii. Iar Race este exact ceea ce spune, până la opt nebuni vor concura într-o cursă dementă, fiecare încercând să ajungă primul la linia de finiş, fără să-i pese de cei din jur. Ba din contră, primeşte puncte dacă reuşeşte să scoată pe cineva din cursă.

Şi mai interesant este faptul că Autolog-ul ţine cont de ce faceţi tu şi prietenii tăi ingame. Nu doar prin nişte statistici de doi lei pe care le vezi dacă vrei. Nu. Autolog-ul îţi aduce totul în faţă sub formă de ştiri de ultimă oră. Ai un prieten care tocmai ţi-a bătut timpul pe un anumit traseu? Autolog-ul îţi spune şi te provoacă la o cursă nouă pe acel traseu pentru a încerca să fii din nou cel mai bun. Autolog-ul este cumva cel mai bun prieten al tău, care ţine seama de tot ce se întâmplă în jur şi te face să încerci să devii cel mai bun. Este cel mai bun sistem de monitorizat realizări, rezultate şi timpi de până acum.

Acest sistem Autolog este foarte uşor de utilizat, matchmaking-ul se face aproape imediat, iar singura problemă este lipsa unui chat room pentru minutul în care se aşteaptă pornirea jocului. Parcă ai schimba o vorbă cu partenerii la trafic şi ai scoate limba la poliţistul cu ochelari de Clint Eastwood ros la gât de gulerul cămăşii.

După Need for Speed Porsche Unleashed, acest Hot Pursuit este pentru mine cel mai bun joc al seriei, bate chiar şi Unleashed 2, cu toate că nu prea se pot compara între ele.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- o experienţă vizuală desăvârşită
- multiplayer incredibil
- maşini bestiale şi curse nebune

−
- soundtrack de doi lei
- fără o poveste care să te ţină mai mult în cursă

PE SCURT:
Un arcade minunat cu maşini multe şi un peisaj bestial. Mediul înconjurător îmi aduce aminte de Gran Turismo 3, când am oprit maşina pe marginea drumului pentru a căsca gura în voie la peisaj.

9

Gen Arcade racing **Producător** Criterion **Distribuitor** EA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** hotpursuit.needforspeed.com

CERINTE MINIME:
Intel Core 2 Duo, Athlon X2 64, 2 GB RAM, 256 MB VRAM shader 3

ALTERNATIVA BURNOUT PARADISE
Acelaşi gameplay dement ca aici, acelaşi mod de prezentare, acelaşi fun oferit de cei de la Criterion. Dar parcă nu la acelaşi nivel.

PC X360



'eftin ca saga

Eram sigur că într-o zi, sătul de toate cârcotelile mele despre jocuri de cinj' dă oiro, care pot fi terminate lejer în cinci ore (10 euro pe oră, scump, dom'le), Demiurgul gamerilor îmi va da mai mult decât pot duce. Şi mi-a dat, tăicuțule, patru jocuri în care am investit în jur de 160 de ore în doar două luni. Şaptezeci de ore de Fallout: New Vegas, douăzeci în Two Worlds şi vreo zece în DeathSpank. Nu vă mai povestesc că mă bătea un gând năstruşnic să completez rubrica Retro cu un scurt remember Temple of Elemental Evil, pe care îl mai munceam între două sesiuni hardcore de gaming modern. La acestea se adaugă, de bună seamă, eroul lunii, Divinity 2: The Dragon Knight Saga, unde am butonat, sub ameninţarea deadline-ului, ca un adevărat erou al gaming-ului socialist, vreo şaizeci de ore. Crunt.

Într-un final, după treisprezece ore de questing încrâncenat şi măcel suprem, la ora şase i-am pus cruce boss-ului de final din Flames of Vengeance (expansion-ul livrat la pachet în Dragon Knight Saga). Am vărsat o lacrimă imaginară ştiind cu siguranţă că, după o asemenea ordalie va trebui să mă ţin departe de RPG-uri pentru o perioadă, am căzut într-un somn adânc şi m-am trezit lac de apă din cauza unui nenorocit de coşmar. Se făcea că voiam să-mi cumpăr un arc potent, dar cumva am încurcat butoanele şi am reuşit să-mi vând bunătate de platoşă. Era o platoşă deosebit de rară, o platoşă de set, băi, legendara armură a lui Ulthring Legendarul, nu ştiftul albastru la care nici nu te mai uiţi când ai reuşit să-ţi faci un nume în comunitatea eroilor multilateral dezvoltaţi. Şi muncisem, nenicule, pentru tabla aia nenorocită. Trei ore am tăiat sectanţi de-ai lui Damian până am pus gheara pe căpetenia lor, posesorul de drept şi de fapt al respectivului burlan fermecat şi unic. Am vândut-o, nevrednicul de mine, şi am început să plâng ca şcolăriţele după concertul Michael Jackson din Bucureşti. „A plecaaaaaaat, a plecaaaaaat şi nu se va mai întoarce...". Moment în care, de ruşine, m-am trezit. Din fericire, m-am trezit în pielea unui adult responsabil şi serios care, înainte să treacă la treabă, a încărcat cel mai nou save, să se asigure că armura e încă la locul ei. Era acolo, draga de ea, şi sclipea de-ţi lua ochii. Să-i dea Dumnezeu sănătate bloom-ului, că tare e bun la armura omului. Pentru a marca solemnitatea momentului, am dat să-i fac o poză să o urc pe Facebook şi... am îngheţat. N-am făcut screenshot-uri. Se pare că mă trezisem într-un alt coşmar, în care îmi actualizez zilnic contul de Facebook şi uit mereu să fac screenshot-uri. Sună telefonul. Cred că ştiu de ce sună. Sigur am ajuns în coşmarul cu deadline-ul. Măcar pe ăsta



Sănătate!

îl cunosc în cel mai mic detaliu şi am elaborat un algoritm deosebit de complex pentru a scăpa de el. Ca să mă asigur că sunt într-adevăr în coşmarul cu deadline-ul şi nu în cel cu banca (în ambele, telefonul sună foarte insistent ca, într-un final, să primesc veşti proaste), verific contul de Facebook. E în paragină, aşa cum l-am lăsat acum două luni. Bun. Mă uit în directorul de screenshot-uri, plin ochi. Guut. Arunc un ochi peste quicksave, armura e acolo. Sehr gut! Nu mai e nevoie să verific lista de apeluri ratate şi să înjur până mă trezesc, sigur a sunat deadline-ul şi-mi vrea divinitatea. Fiindcă sunt sigur că încă visez, îmi permit să bat puţin câmpii (sper că într-un mod plăcut şi uşor distractiv) şi să vă sfătuiesc să citiţi cu atenţie articolul. Dacă vedeţi ce-am scris mai sus, înseamnă că sunteţi în visul meu şi vă recomand să-mi plătiţi tribut alimentar, pe care să-l livraţi în fiecare dimineaţă la uşa mea. Mai puţin joi, când am un laborator şi iau micul dejun în oraş cu oamenii din coşmarul cu şcoala. Cum ştiţi că aţi ajuns la uşa mea? Simplu, e marcată pe hartă, doar urmăriţi quest marker-ul auriu.

P.S: Nu dau foarte multă experienţă, deci ar fi recomandat să omorâţi nişte mobi înainte să-mi livraţi mâncarea. Mulţumesc.



Romanticu'

Omul şi Şopârla

Poate vă mai aduceţi aminte, poate nu (eu am încercat să uit, doar aşa m-am putut apuca de Dragon Knight Saga), de Divinity 2: Ego Draconis. În teorie, era un titlu numai bun şi pentru nostalgici şi pentru tinerei. În practică... am jucat o versiune fără patch, muncită de bug-uri şi de decizii proaste de design. Cu un autentic final !WTF!, mai ales că expansion-ul Flames of Vengeance încă nu fusese anunţat. Partea şi mai nasoală e că, în ciuda tuturor frustrărilor provocate de musiu Ego Draconis, dincolo de pădurea de uscături, am reuşit să zăresc, ca împăratul Verde după ce şi-a frecat prima oară felinarele cu apă vie şi gaz lampant, un joc cu potenţial. Pe care nu speram să-l mai văd la faţă deoarece ţin minte că intenţionam să mă rog pentru falimentul belgienilor şi al franţujilor de la Focus Home. Din fericire, cum nu practic prea des obiceiul creştinesc al rugăciunii, lista mea de cereri nu a ajuns la urechile cui trebuie, iar Larian n-a dat faliment. Ceea ce i-a permis să scoată un add-on mai mult decât decent şi, ceva mai târziu, The Dragon Knight Saga, un pachet în care găsim o versiune mult îmbunătăţită a lui Ego Draconis (pe care am terminat-o dintr-o suflare, de fapt din vreo trei suflări de câte zece, cincisprezece ore), plus una bucată expansion. Fiind la un clic distanţă, Flames of Vengeance, add-on-ul cu pricina, a reuşit să elimine gustul amar lăsat de imensul cliffhanger de la finalul primei părţi.



Pe viaţă şi pe moarte!

Aşadar, noul Ego Draconis. L-am luat cam din scurt (şi prea scurt) în review-ul anterior, dar acum, că s-a căit şi nu mai repetă greşalele tinereţii, merită ceva mai multă atenţie. La fel cum în vechime Divine Divinity încerca să fie un Diablo cu mai multe quest-uri şi dialoguri, Divinity 2 o apucă şi el pe calea de mijloc în speranţa că va reuşi să-i mulţumească şi pe cititori şi pe căutătorii de loot deopotrivă. Deşi este privit ca un Action-RPG, nu vă aşteptaţi să-l terminaţi doar potcovindu-vă personajul cu 99 de oca de oţel şi dându-le de trei ori peste cap nefârtaţilor. Questing-ul joacă şi el un rol important, explorarea este delicioasă, avem şi puzzle-uri, iar când aveţi chef de un clickfest pe cinste, nu veţi duce lipsă de „parteneri". Ocazional, platforming-ul îşi iţeşte şi el căpşorul mălăieţ prin anumite dungeon-uri, dar nu pot spune că am plâns de fericire de câte ori l-am întâlnit. E bun, că te ţine în priză şi mai adaugă diversitate, dar camera şi fizica uşor suspectă a jocului îl strică puţin şi generează câteva momente frustrante.



Bruzli!

În grădina lui Dragon

Aparent, cândva în trecutul mai mult sau mai puţin întunecat al Rivellonului, Divinul (din fericire, nu băuturica spirtoasă produsă la Tiraspol, altfel eram şi eu supărat foc pe dragoni), eroul blânzilor rivellonieni, a fost măcelărit de un Dragon Knight prost informat. Cum se întâmplă de obicei, vina a fost atribuită întregii rase. Astfel au luat naştere Dragon Slayers şi a urmat o campanie de exterminare ca'n documentarele de pe Discovery. Mătăluţă, jucătorul, începi jocul în cizmele



There's gold in them thar dungeons



oțelite ale unui tânăr recrut Dragon Slayer proaspăt ieșit de pe băncile academiei, gata să treacă prin ritualul de inițiere și să înceapă o nouă viață în sânul frăției vânătorilor de gușteri mitologici, acum o specie pe cale de dispariție. Ceva mai încolo, după o scurtă perioadă în care vei rezolva măruntele probleme ale comunității din Broken Valley, chiar când ești pregătit să-ți iei profesia în serios și să elimini ultimul supraviețuitor al măreței rase de zburătoare, designerii apasă un buton și ceva minunat se întâmplă. Nu e un spoiler măreț, distracția abia începe, deci îmi permit să vă pun la curent. Pe scurt, Universul îți va juca o festă de zile mari și te vei trezi de partea cealaltă a baricadei, un proaspăt învestit Dragon Knight. Ultimul din specia acum a ta. Oricum, între timp situația politică s-a schimbat puțin odată cu (re)apariția lui Damian, poreclit de prieteni „Blestematul", un individ suspect (unul dintre textele afișate în ecranele de încărcare e „If you see a man namend Damian, run!"), o amenințare imediată care a reușit să-i sperie pe băștinași mai mult decât dragonii. Asta înseamnă că nu mai ești tu inamicul public numărul unu și-ți poți vedea liniștit (relativ) de quest-uri și căpăcit scheleți.

Nu pot spune că povestea în sine nu m-a dat pe spate. Avem clasicul „trip" fantasy „boy meets evil, boy vanquishes evil, boy meets another evil", nimic nou sub soare. A trecut foarte mult timp de când am rejucat Divine Divinity și Beyond Divinity, deci nu vă pot spune cât de bine se înscrie în canon. Poate mi-ar fi plăcut mai mult dacă mi-aș mai fi amintit ceva din primul Divinity. Dar, marele DAR, nu quest-ul principal m-a ținut lipit de monitor, ci fauna (când ești dragon, parcă altcumva vezi NPC-urile, mai ales dacă îți e și foame) colorată a Rivellon-ului și quest-urile lor la fel de împestrițate. M-am amuzat copios lecturând replicile personajului meu și ascultând și îndulcind necazurile și supărările NPC-urilor cu semn galben de exclamare (revin aici mai târziu). Băi, e mare haz și balamuc în Divinity 2, un balamuc pe care nu l-am privit cu ochi buni (dacă ei nu se iau în serios, de ce i-aș lua eu) până nu mi-am amintit că poate n-ar trebui nici eu să mă iau în serios. Chiar dacă nu livrează o poveste în vâna lui PS:T sau un plot care să te țină cu sufletul la gură, Divinity 2 reușește să te binedispună într-un mare fel, fără să pară o simplă parodie de duzină. Nu în orice joc ai ocazia să cauți indicii în mintea unui porc…

Numai una n-are somn...

Am fost întrebat, nu de puține ori, ce fac când îmi pică pe mână un joc prost pe care, mort copt, trebuie să-l butonez. Măi, nu e o situație prea plăcută, dar când pui problema altfel și te gândești că ai putea fi unul dintre cei care dărâmă uzina Hidromecanica la doi pași de redacție, capeți o altă perspectivă asupra muncii tale. Și asupra jocurilor proaste. Nimeni nu s-a gândit, însă, să mă întrebe pe unde scot cămașa când primesc un joc bun și un deadline neprietenos. Ca să-l citez pe Marius, „cum dracu să joc patru zile un joc făcut în șase ani?". Problema a devenit mai simplă acum, când majoritatea jocurilor sunt reviewer friendly. Cinci sau șase ore ești bombardat încontinuu de chestii megacool, frate, de te strici la cap privind la dânsele, iar când scrii review-ul te pierzi printre epitete și nici nu îți dai seama când ai lipit un 10 pe un joc de 7, sau invers dacă producătorul a avut proasta inspirație să te lase să răsufli puțin. În acest moment apare Divinity 2, pe care vrei să-l termini cât mai rapid, dar nu te lasă nici dracu. Deși ți se spune că sarcinile principale trasate de designeri sunt marcate cu galben în agenda ta de erou, iar munca voluntară cu alb, e foarte posibil să nu poți înainta în poveste până nu termini un quest (marcat ca) secundar. Pentru că multe dintre preacinstitele quest-uri din Divinity 2 au „prostul" obicei de a păstra oarecare legături cu vecinele lor de jurnal. Ai de vizitat o criptă, e posibil să o găsești încuiată dacă nu ai luat alt quest în care NPC-ul îți dă cheia. În Orobas Fjords, un personaj vă roagă să găsiți șase (sau nouă, nu mai țin minte exact) piese de zeppelin. Fiindcă mă grăbeam și nu aveam nici timp, nici chef să fac pe curierul, l-am trimis rapid la subsolul listei de priorități. E de la sine înțeles că n-am căscat ochii la momentul potrivit și poate am trecut pe lângă blestematele ălea de piese de mii de ori fără să le bag în seamă. În mod normal, când joc relaxat un RPG, îmi place, de exemplu, să rezolv toate quest-urile secundare posibile înainte să mai fac un pas în poveste, să explorez fiecare colțișor, să culeg fiecare frunzuliță și piesă de zeppelin găsită în drum. Acum, în schimb... când să părăsesc fiordurile spre Aleroth, ultima oprire înainte de final, plânset și scrâșnirea dinților. Nu pornea zepelinul. Era stricat, animalul! N-am priceput de ce trebuie să iau zepelinul când sunt ditamai dragonul, dar am realizat câteva lucruri importante. În ciuda semnelor de exclamare galbene ale NPC-urilor cu un quest în traistă, care, în ochii bătrânilor, sunt o indicație clară că jocurile se prostesc pe zi ce trece, Divinity 2 nu este imbecilizat. Pe cuvânt, după 18 ore de butonat, mi-aș fi dorit să mă ducă cineva de mânuță la final, să pot dormi și eu, să mă trezesc ca omul și să-l înjur că nu m-a ținut destul treaz. E drept, luptele devin din ce în ce mai ușoare, cu mici excepții, printre care și fortărețele zburătoare (deși s-a umblat la ele în DKS și nu mai trebuie să distrugi generatoare într-o veselie, mobii de acolo sunt dracul gol și nu e recomandat să-i provocați prea devreme), dar fără o explorare temeinică, fără să fiți atenți la ce vă înconjoară (e bine să citiți și cărțile găsite prin joc, unele mai conțin indicii), nu veți avea o viață foarte ușoară. Cu precădere în Flames of Vengeance, unde foarte multe quest-uri secundare vă conduc la indiciile necesare celui principal. Sfatul meu? Încercați să nu lăsați quest-uri nerezolvate...

Sigur, producătorul spune că Dragon Knight Saga a fost... „streamlined", dar acesta este unul dintre rarele exemple în care „streamlined" nu înseamnă neapărat „cretinizat". Cu puține excepții, treci prin dușmani ca prin brânză, trebușoară care dăunează puțin A-ului din ARPG. Senzația a devenit mai puternică în add-on-ul Flames of Vengeance (unde, cu părere de rău, cafturile devin extrem de ușoare, iar creșterea în nivel, forța care te împinge înainte într-un hack and slash, devine total neinteresantă, explic mai jos de ce), în care mă simțeam ca într-un adventure. Au fost momente în care am simțit nevoia unui jurnal mai detaliat, dar acum le pun pe seama oboselii. A, și porțiunile de zbor cu dragonul tot n-au reușit să-mi pice cu tronc, deși s-a lucrat și la ele. M-au enervat cam mult în Ego Draconis, versiunea originală, și, drept urmare le-am privit și în versiunea revizuită ca pe un rău necesar. Lui Koniec îi plac, probabil și multora dintre voi, deci s-ar putea să fie exclusiv problema mea, nu a jocului. Oricum, dacă le iubiți, n-o să fiți prea fericiți în Flames of Vengeance, unde veți face pe dragonul doar un sfert de oră, douăzeci de minute, la finalul jocului.

Dulce răzbunare

Pe lângă versiunea revizuită, îmbunătățită și adăugită a lui Ego Draconis, pachetul conține și add-on-ul Flames of Vengeance. Dacă n-ați jucat încă Ego Draconis și simțiți nevoia să cumpărați ceva de Crăciun, vă recomand cu toată căldura Dragon Knight Saga. Pachetul își merită banii și este mai ieftin decât combinația Ego Draconis și Flames of Vengeance cumpărate separat. Din câte știu, există și un patch care vă aduce versiunea de Ego Draconis la zi, dar eu nu m-aș complica. Puțin despre Flames of Vengeance, să știți ce vă așteaptă după sforțările din Ego Draconis. Păi vă așteaptă un oraș întreg, urbea Aleroth, unde ați poposit pentru scurt timp la finalul lui Ego Draconis. Acum orașul vă stă la picioare, căci



La muzeu



Ditamai morcovul!













Zâmbetul Şuncu Lisei



El e Propolis

Flames of Vengeance, spre deosebire de fârtatul său mai bătrânel, unde hălăduiaţi fără de griji pre câmpii şi prin fiorduri întortocheate, este o aventură pe de-ntregul urbană. Mie îmi plac mult şi RPG-urile de oraş, dar dacă simţiţi că un adevărat erou n-are ce căuta printre blocurile gri, ghinionul vostru. Pe scurt, oraşul Aleroth este asediat de forţele lui Damian, iar voi trebuie să căutaţi ajutorul unui ghiavol mai bătrân şi mai cătrănit decât satana care ameninţă oraşul. Altfel spus, tot jocul te chinui să eliberezi un drac pentru a te înfrăţi cu el întru trecerea proverbialei punţi. Nu vă spun ce se întâmplă la final, doar că vi se oferă posibilitatea unei alegeri, mai mult cosmetice, dar care, alături de cele câteva quest-uri cu soluţii alternative, vă oferă iluzia unei oarecare libertăţi. Singurul meu reproş la adresa lui Flames of Vengeance este dificultatea extrem de scăzută a luptelor. Aproape că nici nu simţi respawn-ul nesimţit din dungeon-uri şi de pe aiurea. Pe Normal treci prin ei ca prin unt, iar dacă ai avut proasta inspiraţie să-ţi augmentezi eroul şi echipamentul cu skill-uri şi enchant-uri de life steal şi regenerare, apăi sănătate şi virtute frate dragon! Luptele, care s-au dovedit interesante la nivel mic, devin nişte click-fest-uri plicticoase şi repetitive. Adăugaţi şi o căruţă de cărţulii care vă dau puncte de skill şi veţi observa că în Flames of Vengeance, după cum spuneam şi mai sus, level up-ul devine un eveniment total neinteresant. Nu e de mirare că ultimul patch a adăugat un nou nivel de dificultate, Hardcore. Quest-urile, în schimb, mi se par absolut delicioase. Cu singura condiţie să nu le abordaţi cu intenţii prea serioase. Cum nu am pus prea mult preţ pe level up, mi-am permis să folosesc mindread-ul ceva mai des în ciuda „preţului" măricel (între 12 000 şi 18 000 xp pentru cele trei puncte investite în skill), căpătând astfel acces la unele itemuri sau, în cazul unui anume troll, evitând moartea unui personaj care s-a dovedit de un real folos. Veţi vedea voi cine.

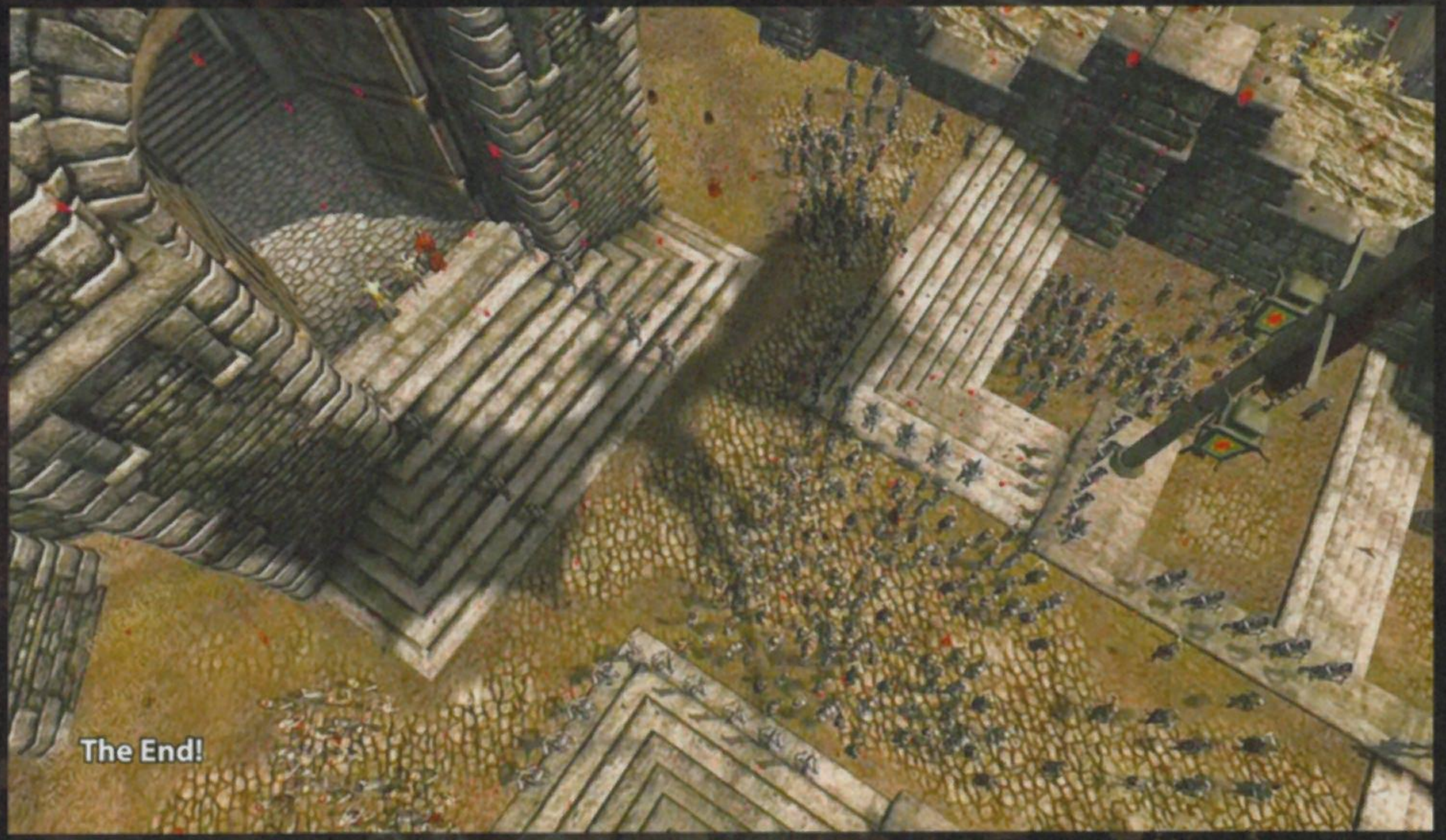
Bivinity

Încă din porţiunea care ţine loc de tutorial afli că nu eşti limitat la o singură clasă pe care eşti obligat să o alegi la început. Toate skill-urile care definesc cele trei arhetipuri clasice (utilizator de magie, luptător melee şi arcaş) îţi sunt la îndemână încă din primele momente şi, cel puţin pe hârtie, poţi experimenta cam tot ce-ţi poate oferi sistemul de skill-uri din Divinity 2. Mai ales că, puţin mai încolo, când primeşti în gestiune turnul unui adevărat Dragon Knight, vei avea posibilitatea să resetezi arborele de skill-uri şi să reinvesteşti multele punctişoare câştigate cu nu prea multă trudă (level up, skill books, ocazionalul mindread). Spun „pe hârtie", deoarece atributele nu le poţi reseta şi nu poţi deveni maestru în arta vrăjitoriei, de exemplu, cu doar 20 de puncte investite în Intelligence şi Spirit. Se poate vedea cam cum ţi-ar sta ca mag, respec-ul te ajută să ieşi din situaţii suspecte (cum ar fi un quest, din familia celor principale, de la finalul lui Ego Draconis, pe care mi-a fost imposibil să-l duc la capăt fără creatura furnizată de necromantul oficial şi vreo 15 puncte băgate în Summon Demon şi Summoning Mastery, parcă), dar nu poţi deveni un mag pur şi de succes dacă nu începi un joc nou. Aşadar, ai parte şi de flexibilitate şi de un motiv să reiei jocul cu altă „configuraţie".

Partea mai puţin apetisantă e că devii prea rapid overpowered, iar echipamentul nu pare prea diversificat. Am terminat FoV cu setul pe care l-am colectat în a doua jumătate a lui Ego Draconis şi în tot jocul cred că am folosit două arcuri, trei săbii şi un topor. Goana după loot are un sens în Ego Draconis, dar în FoV n-am mai simţit nevoia să stau juma de oră încărcând un save doar să-mi pice ceva fain în cufăr. Mi-am văzut de quest-uri, am omorât pe oricine s-a pus între mine şi final, dar nu am făcut câtuşi de puţin grinding pentru XP sau cine ştie ce item ultra rar (ca să nu vă mint, de fapt am vizitat un dungeon de trei ori să profit de respawn, dar mi s-a acrit rapid şi n-am mai practicat acest sport că oricum mă grăbeam şi nu avea rost). Nici enchant-urile făcute de angajaţii din turn nu sunt nici foarte multe, nici foarte interesante, nici foarte diverse. La acest capitol, Divinity 2 se situează sub clasicii ARPG-ului. E plăcut, totuşi, că lipsurile la acest capitol sunt compensate de dialogurile spumoase şi de quest-urile interesante.

Deşi nu l-am început cu inima tocmai curată sau cu intenţia de a umple cinci pagini cu el, Dragon Knight Saga m-a prins. Ar fi fost perfect dacă m-ar fi prins într-un moment mai potrivit pentru a-mi risipi timpul şi energia într-un mediu virtual, dar dincolo de cârcotelile şi lamentările (întemeiate sau nu) care probabil răzbat din fiecare por al acestui articol, în mod sigur mi-aş fi pierdut nopţile alături de el şi fără să se uite deadline-ul urât la mine.

■ **cioLAN**



The End!

VERDICT LEVEL

+
- dialoguri
- quest-uri
- mindread

–
- dificultatea redusă a add-on-ului
- avansarea în nivel devine neinteresantă în add-on

PE SCURT:
Larian şi-a învăţat lecţia, a plecat urechea la plânsetul comunităţii şi, fără a se compromite în ochii veteranilor, a ieşit la înaintare cu un pachet care merită fiecare bănuţ, ba chiar mai mult dacă prindeţi o reducere.

8.5

Gen Action-RPG **Producător** Larian **Distribuitor** Focus Home Interactive **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.divinity2.com

CERINTE MINIME:
Intel Core 2 Duo, Athlon X2 64, 2 GB RAM, 256 MB VRAM shader 3

ALTERNATIVA TWO WORLDS 2
Deşi n-a apărut încă în revistă (alo, conducerea, vă muşc dacă mă grăbiţi şi cu el), l-am butonat puţin şi vă pot spune că, dacă iubiţi mai mult acţiunea şi ceva mai puţin vorbăria, atunci Two Worlds 2 este o alternativă mai mult decât decentă.

PC X360 PS3

ALIEN BREED 3 DESCENT



Urmează ultima stație, cu peronul în partea de jos...

Jocurile episodice se aseamănă cu promisiunile politicienilor: în teorie, totul sună minunat (își mai aduce aminte cineva de promisiunile celor de la Valve în legătură cu episoadele Half-Life 2?); în practică însă, unele apariții episodice au întârziat mai mult decât alte titluri „complete" (da, nenea Episode 3, către dvs. îndreptăm degețelul acuzator!), transformând această întreagă abordare într-un concept de-a dreptul inutil.

Și totuși, trebuie să existe și câteva excepții menite să întărească regula. Telltale Games este de departe cea mai eficientă și mai bine organizată companie atunci când vine vorba de realizarea și publicarea (la timp!) de jocuri episodice. Drept mărturii ale punctualității acestora stau deja trei sezoane Sam & Max și capitolele seriei Tales of Monkey Island. Începând cu această iarnă, studioul britanic Team17 se alătură cercului select de producători care respectă și înțeleg conceptul de joc episodic.

Pentru cei care nu știu, Team17 produce și alte jocuri în afara foarte cunoscutei serii Worms. Titlurile Alien Breed sunt cele care au adus companiei faima inițială, la începutul anilor '90, pe vremea când computerele Commodore Amiga erau încă la modă. Simplul concept de shooter top down, în care doi jucători puteau lupta împreună împotriva hoardelor de alieni, s-a dovedit a fi suficient pentru a dobândi un succes semnificativ, ce a dus la apariția a numeroase continuări. Aproape două decenii mai târziu, Team17 a revenit la „prima dragoste" cu o nouă serie Alien Breed, publicată în format episodic, folosind în exclusivitate distribuția digitală.

Debutul s-a numit Alien Breed: Impact și a fost lansat la începutul verii anului trecut. Astfel, începea povestea inginerului-șef Theodore Conrad. Acesta, ajutat fiind de inteligența artificială MIA, încerca exterminarea unei specii extraterestre ce invadase nava Leopold, în urma coliziunii acesteia cu o stație spațială. Cel de-al doilea episod, Alien Breed 2: Assault, lansat în septembrie 2010, continuă aventurile lui Conrad, acum nevoit să exploreze coridoarele stației spațiale pentru a descoperi sursa invaziei extraterestre. Tot în Assault își face debutul și principalul antagonist al seriei, Dr. Klein, o ființă virtuală responsabilă pentru crearea speciei extraterestre. Cea din urmă lună a lui 2010 (deci se poate!) a adus și al treilea episod, Alien Breed 3: Descent, menit să concluzioneze seria.

Descent începe exact din punctul culminant în care se terminase Assault, desfășurarea și finalul poveștii fiind totuși extrem de previzibile. Pe de altă parte, nu partea epică este importantă în astfel de jocuri, filmulețele realizate sub formă de benzi desenate fiind suficiente pentru a crea o oarecare atmosferă.

Dacă Assault aducea numeroase îmbunătățiri rețetei din Impact, nu același lucru poate fi spus și despre Descent. Ultimul episod Alien Breed continuă pe aceeași linie trasată de predecesor, folosind, pe lângă clasica perspectivă izometrică, și alte unghiuri, mai spectaculoase, pentru a puncta momentele mai intense ale jocului. Totuși, controlul devine ceva mai stângaci în aceste instanțe, iar nu o dată Conrad mi s-a blocat în decor în timpul acestor secvențe.









În rest, campania single player conține același număr de cinci niveluri, fiecare putând fi dus la bun sfârșit în aproximativ o oră de gameplay. Spre deosebire de primele două episoade, totuși, se poate observa accentul pus pe dezvoltarea acestora pe verticală. De asemenea, Descent conține cantități industriale de apă, care îngreunează mișcarea personajului, în majoritatea timpului coridoarele stației spațiale fiind inundate. Din păcate, cu excepția unor scurte secvențe, acțiunea are din nou loc doar în interiorul stației, chiar dacă aceasta se prăbușește pe parcursul jocului pe o planetă străină. Ar fi fost interesant poate ca domnul inginer Conrad să iasă puțin și la suprafața acestei planete. În materie de boși, Descent stă o idee mai bine decât predecesorii săi, iar unele astfel de confruntări au mai multe faze, care se desfășoară în diferite perioade ale unui singur nivel. Nimic cu adevărat spectaculos, însă.

Arsenalul a fost schimbat din nou, pe lângă pistol, pușcă de asalt, shotgun și aruncător de flăcări fiind adăugate acum o armă bazată pe chain electricity (unda sa electrică se propagă de la un inamic la altul), precum și așa-numitul Project X, alternativa celor de la Team17 la clasicul BFG. Acestea sunt folosibile și în modul Survivor, în care jucătorul trebuie să supraviețuiască valurilor de atacuri extraterestre. Ca și în Assault, există trei hărți pentru acest mod de joc, abordabile atât de unul singur, cât și online în mod cooperativ. Pe lângă acestea, există și trei hărți clasice pentru modul coop, însă, din nefericire, nu prea sunt jucate de nimeni.



Vocile au o calitate surprinzător de bună pentru un titlu fără prea mari pretenții narative, singura problemă la acest capitol fiind replicile lui Conrad din timpul jocului, care apar doar sub forma unor simple linii de text. Un pic ciudat, mai ales în condițiile în care vocea lui Klein, în schimb, răsună puternic pe coridoarele stației sale spațiale.

Întreaga serie modernă Alien Breed are la bază motorul grafic Unreal 3, Team17 descurcându-se admirabil cu acesta. Atunci când este folosită perspectiva clasică izometrică, jocul arată decent, iar numeroasele efecte de particule și iluminarea spectaculoasă se fac remarcate. Abia atunci când camera se apropie de acțiune se pot observa modelele colțuroase și texturile spălăcite. Trebuie avute totuși în vedere și cerințele de sistem, mai mult decât modeste.

Așadar, Alien Breed 3: Descent se încadrează în nota seriei, fără a ieși prea mult în evidență. Ca și titlurile precedente, rămâne o opțiune demnă de luat în seamă atunci când nu știi ce să faci cu 9 euro într-o zi ploioasă de weekend.

■ **Cosmin Aioniță**



Unde-s doi, puterea crește...

VERDICT LEVEL

+
- aceeași rețetă relaxantă din Impact și Assault
- pachet bogat în conținut pentru prețul său
- grafica și sunetul își fac treaba

–
- aceleași stângăcii din Impact și Assault
- nu este jucat de aproape nimeni online
- decoruri cam monotone

PE SCURT:

În locul unei beri și al unei pizza, poate preferați, la același preț, o salată de alieni semi-preparați.

7.3

Gen Arcade Shooter **Producător** Team17 **Distribuitor** Team17
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** team17.com

CERINTE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz, **Memorie** 1 GB RAM, **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA ALIEN SWARM

Chiar dacă nimeni nu joacă online Alien Breed 3: Descent, nu același lucru poate fi spus și despre Alien Swarm. Jocul gratuit oferit de Valve pe Steam are la bază chiar jocul online în echipă, fără a oferi însă o componentă single player.

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR



Deci, da

Polyphony Digital bagă șase ani la producția Gran Turismo 5 și eu am la dispoziție numai câteva zile să-l joc ca să scriu un articol pe tema asta? Ba, încă, în zilele cu pricina lucrez de zor și la articolul de Assassin's Creed Brotherhood, ditamai jocul și acela... Nu știu ce cretină ironie a sorții a făcut să am mult prea târziu la dispoziție volanul necesar - Logitech DF GT - ca de altfel chiar și consola PS3 a redacției să fie liberă cu puțin înainte de plecarea către tipografie a acestui număr.

Mă știți, sunt un maniac, stau pe un joc până curge sânge și din el, și din mine. Cu toate astea, tocmai scriu despre GT5 numai după vreo 4-5 zile de joc, și alea pline de munca la ACB, nedormit și rupt de oboseală, lipsit de capacitatea de a înțelege de ce nu poate fi amânat pentru numărul următor acest review. Too late my ass, argumentul ăsta este oricum de rahat, cumpărătorii noștri au acces în majoritate la internet și nu ne citesc ca noutate, ci ca exclusivitate a felului în care prezentăm jocurile. Mă-sa, nevertheless, eu trebuie să bag despre GT5 când abia am ajuns la nivelul 11! Luați rândurile ce urmează cu rezerva proastei informări de care am fost capabil prin experiență personală și a unei enervări pe care nu mi-o pot exprima suficient de bine - iar asta mă enervează și mai mult. Articolul de față este strict o colecție de opinii subiective despre primul contact cu GT5, din el lipsesc foarte multe lucruri, dar ceea ce există constituie o sumă a chestiunilor esențiale pentru mine, personal, ca jucător de simulatoare auto cu multă pasiune și oarecare vechime de vreo 15 ani.

A, și nu am jucat nici un fel de titlu auto pentru console, deloc, deci nici Forza sau GT-urile anterioare, nu întrebați de ce, că poate vă răspund că nu am avut niciodată volanul necesar compatibil cu consolele respective. Noroc cu disponibilitatea importatorului Logitech în România care a reușit, până la urmă, să ne trimită un Driving Force GT care a făcut aceste rânduri posibile. Târziu.

„E umbra aceasta pe care O semeni în sufletul meu"

Nu am să fac descrieri largi ale structurii jocului, că nu am chef și astea se pot găsi peste tot. Pe scurt, în GT5 sunt curse, desfășurate individual și în campionate, în cadrul cărora câștigi bani și puncte de experiență, eventual și mașini. Automobilele sunt blocate până la un anumit nivel de experiență al jucătorului, dincolo de care sunt deblocate și pot fi cumpărate, dacă ai destui bani. Jocul conține vreo 1000 de mașini, dar dintre acestea numai 200 sunt premium. Ce înseamnă premium? Înseamnă că mașina oferă vedere din cockpit și că are grafica la maximul de calitate oferit de joc. Restul mașinilor sunt în general preluate din GT-urile anterioare, au o grafică de veche generație și nu pot fi folosite cu vedere din cockpit. Deoarece nu pot juca un simulator auto privind din afara mașinii, că nu mă joc cu machetuțele virtual pentru că am ale mele, reale - exact în fața mea este acum un superb Ford Mustang Fastback din '67 la scara 1:43 - am folosit numai mașini din categoria premium.

Prima observație: grafica este așa și așa. Adică, mașinile standard arată ca dracu', raportat la cerințele actuale. Ba chiar și cele premium, deși superb realizate, sunt grevate de probleme mari. În primul rând umbrele sunt groaznice, oricum setezi grafica, umbrele arată perfect nenatural, deranjant la modul agresiv pentru ochi. Apoi, interiorul mașinii este prea întunecat, într-un contrast izbitor cu soarele strălucitor din cursele desfășurate pe timp de zi, pe vreme bună. Foarte neplăcut. Altfel, mașinile premium sunt bine făcute, este o plăcere să te uiți la ele.

Pistele. Hm, și aici este o discuție. Cele noi arată bine, iar din cele vechi sunt câteva care au fost actualizate sub aspectul calității grafice. Dar o bună parte din piste arată ca naiba, sunt preluate aproape fără nici o îmbunătățire din GT4. Exemplu elocvent: Laguna Seca. Mi se pare de-a dreptul insultător să ieși pe piață azi cu așa ceva, e de un penibil fără precedent. Un traseu atât de vechi ca realizare și grafică încât îți vine să dai cu jocul de pământ și să-ți ceri banii înapoi.

Bun, să trecem repede la comparația obligatorie: cum e GT5 la grafică față de NFS Shift? Vizibil mai prost. Deși există piste care arată binișor și mașinile premium, la total NFS Shift arată semnificativ mai bine decât GT5. Este adevărat însă, că Shift are probleme pe PS3, celebre fiind sacadările care apar pe anumite trasee, la un număr mai mare de concurenți pe pistă. E clar, deși arată mai bine, Shift cere prea mult de la puterea de procesare a PS3-ului. Pentru care consolă, însă, GT5-ul este foarte bine optimizat, oferind o experiență de joc curgătoare, fără frame-uri deranjante prin lipsa lor - deși există și momente în care observi cite o mică sacadare, dar nimic important. Oricum, spectatorii de pe margine sunt doar desene 2D animate - în Shift ei sunt modele tridimensionale bazate pe captură de mișcare. Iar arborii din Shift arată mult mai bine decât cei din GT5, la fel și clădirile, suprafața pistelor, efectele de lumină, texturile, reflexiile, și țineți-mă că nu mă mai opresc.

Totuși, privind în ansamblu, câteva dintre pistele din GT5 sunt mai bine realizate decit cele din Shift sub aspectul peisajului, al mediului natural. Chiar dacă amănuntele nu strălucesc prin calitatea detaliului, experiența vizuală este una foarte plăcută, datorită ambientului -







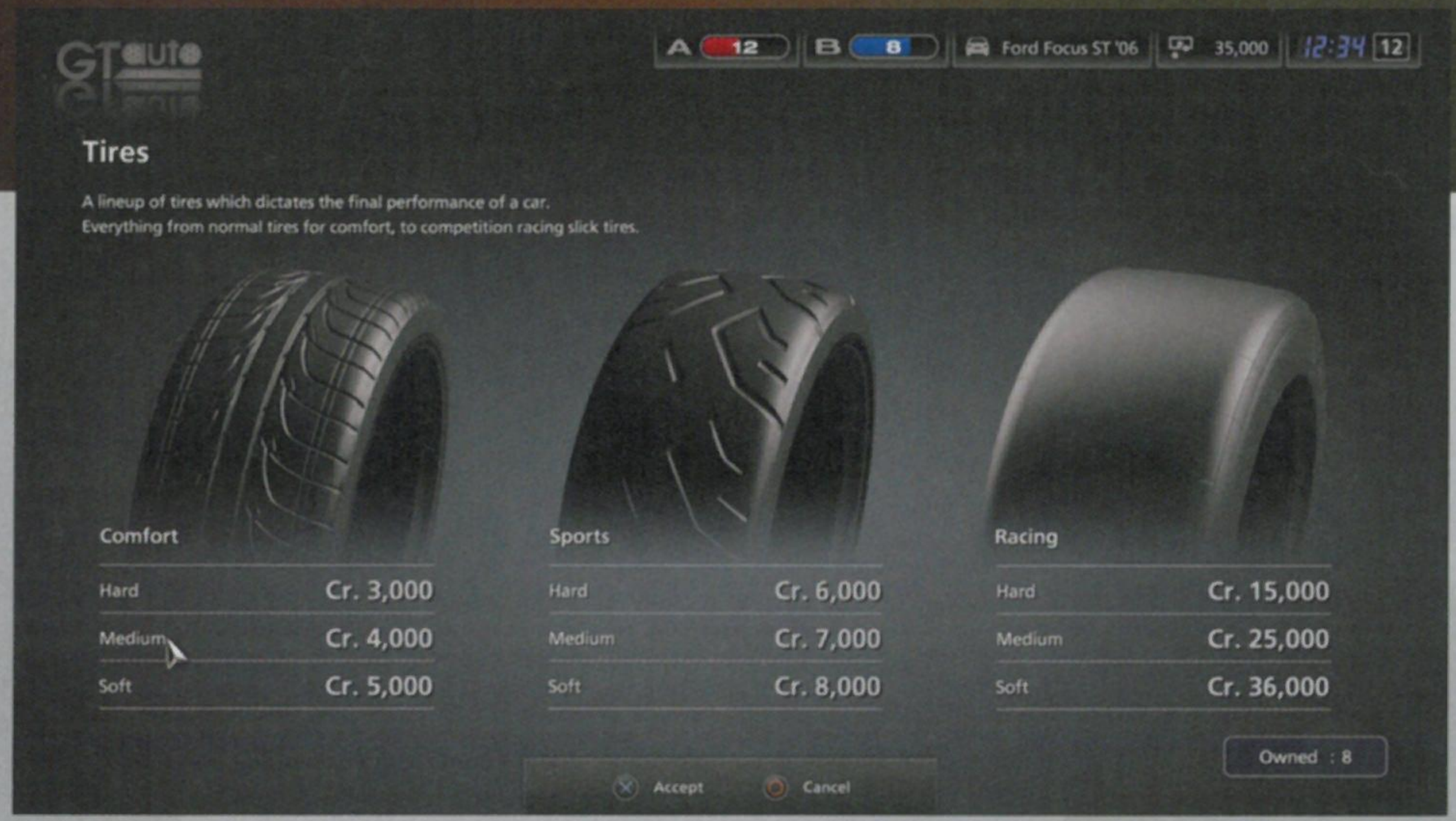





Red Bull X1, prototip conceput special pentru GT5







munţi, lacuri, dealuri, păduri. Aici, Shift nu are mai nimic de spus, ceea ce e ciudat având în vedere că alte NFS-uri stau foarte bine la acest capitol.

Simulator

Dar, până la urmă, deşi este un major selling point, grafica este prea puţin importantă raportat la calitatea simulării. GT5 se autointitulează, chiar pe coperta jocului, citez: „The real driving simulator". Şi vă pot spune că adevărul este foarte aproape.

Iniţial am fost enervat de fizica simulării. Versiunea 1.01 avea probleme, versiunea 1.02 avea probleme, am să vă vorbesc despre versiunea 1.03 apărută cu două zile înainte de scrierea acestor rânduri. Am folosit pentru testare Chevrolet-ul Camaro, pe care îl aveam deja în Race On de la Simbin şi în Shift de la EA. Pista pe care am rulat a fost Laguna Seca, pe care o găsim atât în GT5, cât şi în Race On şi Shift. Ce am observat?

Comportamentul Camaro-ului a fost uimitor de similar în toate cele trei jocuri. Trasele ideale, timpii pe tură, vitezele de abordare ale virajelor, toate au fost foarte apropiate. Camaro-ul a fost rigid, greu de manevrat, puternic şi subvirator - o splendoare americană. Vă fac o mărturisire, Chevrolet-ul Camaro este maşina pe care o iubesc iraţional de la NFS High Stakes încoace, în toate variantele pe care le-am găsit în jocuri. În GT5 Camaro-ul se mişcă exact cum mă aşteptam, cum am văzut în filmele de pe net şi aproximativ precum în alte simulatoare.

Am făcut apoi comparaţii între Mitsubishi-ul Evo Lancer X din GT5 şi cel din NFS Shift. Apoi între Honda S2000 din GT5 şi cea din Shift. Ce s-a întâmplat câtă vreme am rulat cu toate assist-urile OFF, adică aşa cum este normal pentru simulare maximă?

Cu modelele de stoc, fără upgrade-uri şi îmbunătăţiri, maşina se comportă natural în GT5 câtă vreme nu treci de limita de aderenţă. Atâta timp cât mergi fără să exagerezi, totul este în parametrii unui simulator bun. Când depăşeşti limita, este aproape imposibil să mai controlezi derapajul pe modelul de stoc. Odată iniţiat derapajul, aproape imediat eşti neajutorat oricum ai învârti volanul. Asta nu ar fi o problemă dacă s-ar manifesta natural, adică atunci când duci maşina dincolo de limită. Dar, derapajul incontrolabil se iniţiază deseori la simpla frânare, dacă aceasta este urmată imediat de un viraj. Practic, la frânare se iniţiază derapajul, ceea ce pare să determine o trecere a modelului de pneu la tabela de comportament specifică derapajului, dar din care tabelă nu se mai întoarce la cea de comportament normal în momentul în care tu reduci viteza şi/sau tracţiunea şi/sau îndrepţi volanul. Proastă chestie, care strică experienţa de joc atunci cînd toate assist-urile sunt dezactivate.

Dar, sesizând faptul că derapajul generat de frână comută ireversibil pe tabela de derapaj a pneului, m-am gândit să reduc probabilitatea ca derapajul să fie iniţiat la frânare. Aşa că am activat ABS-ul, punându-l pe valoarea 1, din 10 maxim posibil. Uoau! Altă viaţă! Maşinile au început subit să se comporte firesc, aşa cum le cunoşteam din Shift şi Race On. Incredibil ce diferenţă în bine a adus simpla setare a ABS-ului pe 1!... Practic, GT5 a devenit un simulator pe bune, pe care vrei să-l joci fără să te mai opreşti, încercând să duci tot mai departe limitele maşinilor şi ale tale.

Iar asta cu atât mai mult cu cât diversele upgrade-uri disponibile, care acoperă cam toate componentele maşinii, transformă fiecare model într-o versiune realist mai bună, mai adaptată la competiţie. Iar aceste îmbunătăţiri sunt de cele mai multe ori subtile, nu în maniera arcade-urilor în care aduc avantaje covârşitoare. În GT5 upgrade-urile contribuie puţin câte puţin la conturarea unei maşini tot mai bine adaptate condiţiilor de cursă, tot mai performante, dar fără a te duce în lumea basmelor pe roţi, ci în cea a sporturilor cu motor pe bune.

Frecţie la masa de lemn

Câteva observaţii, totuşi, am a face asupra fizicii simulării din GT5. În primul rând am impresia că transferul de masă este prea mic, mult redus faţă de realitate. Ştiţi ce e transferul de masă, nu? E ceea ce face ca botul maşinii să se ridice când accelerezi puternic sau să se coboare la frânarea mai viguroasă. De asemenea, transferul de masă poate fi folosit ca să iei virajele mai uşor în unele situaţii, v-am mai spus cum în articolul de WRC 2010, şi am să vă repet aici: înainte de un viraj la stânga, spre exemplu, tragi un pic de volan spre dreapta. Asta va deplasa masa maşinii către exteriorul acestui fals viraj către dreapta, adică către stânga. Astfel, la intrarea în virajul real, cel către stânga, vei avea masa maşinii aşezată spre centrul curbei, ceea ce va ajuta la aşezarea impecabilă în viraj şi la ieşirea rapidă din acesta. Astfel de tehnici sunt deseori folosite în raliuri, unde cursa suspensiei este suficient de mare ca transferul de masă să aibă un impact puternic asupra comportamentului acesteia în viraje.

În GT5, chiar şi la modele de maşini de stradă, cu suspensia largă, ca să zic aşa, transferul de masă se simte puţin în volan şi la deplasarea maşinii, iar vizual şi mai puţin, nenatural de puţin. În general, deşi am putut folosi tehnica transferului de masă şi cu maşinile sport cu suspensia tare, am rămas cu impresia că transferul de masă este mult prea mic în GT5. Că este o scăpare sau o decizie voită a producătorilor, nu ştiu. Cert este că experienţa de joc nu este afectată semnificativ atâta timp cât foloseşti modele care în mod real au suspensia tare şi scurtă, dar la celelalte, realismul este în suferinţă.

În schimb, la maşinile cu suspensie tare apare o altă problemă - vederea se „scutură" prea puţin. Am fost foarte neplăcut surprins că mare parte dintre piste sunt drepte ca în palmă, la modul cel mai nenatural. Doar unele dintre piste, câteva din cele noi şi din cele vechi care au fost revizuite mai în amănunt, oferă scuturarea camerei la trecerea peste neregularităţi ale suprafeţei de rulare. Restul sunt picnicuri de duminică, domestice, casnice, nu curse crâncene în care ai impresia că acum-acum se duce totul dracului în decor, iar viteza este demenţială. Şi nu e vorba numai de senzaţie, dar şi de problemele mari de pilotaj pe care astfel de neregularităţi ar trebui să le aducă şi care sunt atenuate şi puţine, doar pe unele piste. Sub acest aspect, NFS Shift este regele la ora actuală, senzaţia de viteză şi scuturăturile peste cuciele pistei nu doar că oferă un realism vizual fără precedent şi o imersiune fără egal în lumea simulatoarelor, dar te pot arunca de pe pistă dacă îţi păstrezi sângele rece şi controlul volanului.

Tot mai bine

Că tot am pomenit maşinile de raliu - dacă vă place aşa ceva, jucaţi GT5. Neapărat! Nu sunt multe modele de astfel de automobile, dar ce poţi face cu cele existente este superlativ. De fapt, am fost cu adevărat convins că GT5 este un simulator auto numai după ce am parcurs câteva probe de raliu. Ceea ce m-a surprins în primă instanţă a fost extraordinara implementare a force feedback-ului în raliurile din GT5, în nici un simulator de raliu de până acum nu m-am simţit atât de bine conectat la suprafaţa de rulare prin intermediul sistemului de direcţie, este uimitor, literalmente uimitor.
Adăugaţi la asta şi excelenta fizică a comportamentului maşinii şi veţi obţine un simulator de raliu cum nu am mai avut ocazia să încerc până acum. Incredibil! Iar la asta şi-a adus contribuţia şi volanul Logitech Driving Force GT, care în raliu şi-a arătat cu adevărat calităţile sale deosebite. Nu l-aş lăuda dacă nu aş fi fost impresionat la modul cel mai plăcut.

Dar, chiar dacă fizica demonstrată în raliuri este superlativă, lucrurile nu stau la fel în ce priveşte coliziunile. Acestea sunt prea elastice, iar damage-ul minor. De fapt, se pare că damage-ul devine mai realist numai după ce ajungi la nivelul 40 - de ce dracu' o fi aşa, doar producătorii pot înţelege!... Măcar, aderenţa la marginile drumului este crescută, mult mai mare decât în alde Shift, unde poţi aluneca precum într-un tub uns cu grăsime pe obiectele şi îngrădirile laterale. În GT5 atingerea suprafeţelor aflate la marginea drumului - clădiri, tuneluri, garduri, protecţii - induce suficientă fricţiune cât să încetinească semnificativ partea respectivă a maşinii şi să inducă virajul forţat pe latura cu pricina, inclusiv până la rotaţia cu 180° a automobilului.

A PS3 must

Din păcate, nu am putut să testez multe maşini, deoarece economia jocului este mult prea dură. Unele modele costă până şi 20.000.000 de credite, care se câştigă foarte, foarte greu. În general, preţurile sunt cam mari şi te opresc de la a te bucura prea curând de cele 200 de modele premium oferite de joc.
După mine, asta este o chestie stupidă şi o forţare neplăcută la care eşti supus în mod artificial pentru a face cât mai multe curse ca să câştigi creditele necesare achiziţionării unor modele de excepţie.

Tocmai de aceea, vă recomand să daţi o căutare pe Google după „gt5 birthday glitch" ca să găsiţi o metodă de a face rost mai uşor de maşinile scumpe. Asta dacă nu se vor găsi nişte stupizi pe la Sony care să elimine şmecheria asta printr-un patch ulterior...

No, cam atât am reuşit să vă spun despre GT5 în timpul şi paginile disponibile. Pe scurt, jocul merită pentru posesorii de PS3, dar nu mi-aş cumpăra un PS3, inclusiv volanul Logitech DF GT obligatoriu, numai ca să pot juca GT5. La orizont, pentru PC se află GTR 3-ul celor de la Simbin, iar de la EA va veni Shift 2 pe la jumătatea anului viitor - iar acelea vor fi simulatoare redutabile. Eu aş băga mai degrabă bani într-un volan bun pentru PC-ul deja existent, decât într-un PS3 şi GT5. Asta cu atât mai mult cu cât pe PC toate simulatoarele auto au parte de moduri şi adăugiri de piste şi maşini create de fani, care aduc enorm de mult în plus faţă de produsul iniţial.

Şi GT5 are parte de adăugiri, dar sub formă de patch-uri care definitivează părţile din joc discutabile sau nefinisate rămase în urma lansării premature a acestui titlu. Pentru că GT5 are pistele şi maşinile lui ce îl fac memorabil din când în când, pe lângă care există şi mult conţinut sub aşteptări. Cert este că Polyphony Digital sunt puşi pe patch-uit din greu, uneori la interval de câteva zile apărând update-uri care chiar aduc îmbunătăţiri semnificative.

■ **Marius Ghinea**







VERDICT LEVEL

\+
- simularea fizică
- grafica, unde este bună
- raliu, ploaie, noapte

−
- coliziunile
- grafica, unde este proastă
- economia

PE SCURT:
Dacă ai un PS3, este obligatoriu ca cel târziu ieri să-ţi fi cumpărat Gran Turismo 5. Astăzi te duci şi îţi iei un volan Logitech Driving Force GT, ca să simţi despre ce este vorba cu adevărat în jocul pe care l-ai cumpărat ieri. Ditamai plasma o ai deja, copchil răsfăţat (/parvenit angajat la guvern), aşa că nu-ţi mai trebuie decât un sistem Home Theater 5.1 cu Dolby Digital ca să auzi impecabil minunata coloană sonoră şi efectele speciale. GT5 merită experienţa completă.

8.9

Gen Racing Sim **Producător** Polyphony Digital **Distribuitor** Sony Computer Entertainment **Ofertant** Partenerii SCEE în Romania **ON-LINE** www.gran-turismo.com

CERINTE MINIME:
Consolă PlayStation 3

ALTERNATIVA FORZA MOTORSPORT 3
Habar nu am cu ce se mănîncă Forza Motorsport 3, de pe Xbox 360, dar peste tot oamenii compară GT5 cu FM3. Aşa că, mi-am spus eu, dacă ăla e jocul la care este raportat GT5 când e vorba de simulatoarele auto de consolă, probabil că poate fi recomandat ca alternativă.



VANQUISH™

Cnutul şi rusul

Ruşii nu au o istorie liniştită şi nici o reputaţie de oameni înţelegători sau iubitori de viaţă. Zeci de ani, lumea a stat cu sufletul la gură să vadă cum se trezeşte ursul siberian la viaţă şi ia globul la şuturi. Sute de ani înainte, cnutul şi votca au fost prietenii cei mai buni ai rusului de pretutindeni şi nimeni nu le putea spune altfel. Milioane de ţărani pentru care ţarul era Dumnezeu, iar boierul era ciuma au murit ca proştii pentru ca zece-cinşpe proşti de la conducere să se simtă bărbaţi adevăraţi. Dar cui îi pasă, sunt doar mujici, nu? Ce drepturi au ei? Încet, încet, lumea se schimbă, iar puterea îşi modifică forma. Violenţa nu mai este atât de făţişă, dar toţi ştim despre traficul de carne vie, despre fetele de 14 ani care trec prin zeci de mâini până ajung la cel care le va ţine în puf şi palme, despre drogurile ce pornesc războaie şi despre gazul folosit la strâns cu uşa guverne întregi. Da, chiar şi puternicul şi incoruptibilul nostru guvern.

Multă vreme, Rusia, URSS-ul, sovietul a fost fantoma ce a bântuit o lume întreagă, a speriat copiii de ţâţă şi fetele mari, a băgat bărbaţii în lagăre şi a construit uzine unde trebuiau să fie livezi. Crezi că s-a terminat? Deschide televizorul! Ei, s-a terminat?

Cucerirea spaţiului

Acum ai cumva vaga impresie că totul merge spre bine. Aştepţi cu nerăbdare 2012 să vezi dacă intrăm cu adevărat în centura fotonică intergalactică. Tot ce-i posibil, doar am intrat în NATO. Sunt curios dacă, în momentul în care Pământul intră în această centură fotonică, România o să intre odată cu ceilalţi sau va aştepta o invitaţie specială din partea americanilor, după ce mai semnăm cine ştie ce hârtie prin care renunţăm la bunăstarea spaţială pentru un scut aerian performant. Destul despre viitorul probabil, este cazul să trecem la cel improbabil. Un viitor prevăzut de producătorii de jocuri, care, ai dracu', nu văd floricele pe câmpii în anii ce vor urma. Numai dezmăţ capitalist, comploturi sioniste, atentate islamiste şi violenţe comuniste.





Change Zoom Power

Sega şi Platinum Games ne propun spre rezolvare un nou conflict ce are la bază dorinţa de putere a ruşilor şi iubirea de glie a americanilor. Cândva într-un viitor ce pare şi foarte apropiat, dar şi foarte îndepărtat, americanii lansează în spaţiu o platformă energetică ce încearcă să capteze energia soarelui pentru a rezolva criza de energie a planetei. După ce totul a fost pus pe roate, în Rusia are loc o lovitură de stat şi la conducerea ţării ajunge un ultranaţionalist dement, Victor Zaitsev. Evident că acest conducător al faimosului Ordin al Stelei Ruseşti nu se poate abţine şi debarcă în forţă pe platforma spaţială. Focalizând energia soarelui într-o undă, prăjeşte întregul San Francisco şi face pregătiri intense pentru a rezerva aceeaşi soartă şi New York-ului. Cum acest lucru nu se poate întâmpla, preşedintele Americii, Elizabeth Winters, trimite o trupă specială pe platformă, în frunte cu lt. colonelul Burns. Deşi acest colonel Burns este o prezenţă masivă, impunătoare şi nemiloasă, nu el este eroul jocului, ci Sam Gideon. Acesta este un fel de dr. Freeman al Half-Life-ului. O minte luminată, un om de ştiinţă desăvârşit, dar cu un talent fenomenal pentru lupta armată.

De fapt, scopul pentru care Sam este trimis pe platformă este mai degrabă ştiinţific decât militar. El trebuie să testeze ARS-ul. Augmented Reaction Suit este un costum a la Power Rangers, echipat cu multe arme şi şmecherii menite să-ţi salveze pielea, dacă este nevoie. Pe lângă cele trei arme şi două tipuri de grenade pe care acest costum ţi le pune la dispoziţie în orice moment, adevărata sa valoare stă în posibilitatea de a încetini timpul. Un fel de bullet time ştiinţific, această încetinire a timpului o activezi în momentul în care execuţi o eschivă sau eşti pe cale să mori. Când costumul simte că nu mai eşti în stare să primeşti încă un pumn în gură, încetineşte limbile ceasului, dându-ţi posibilitatea de a sări în spatele unui adăpost. Dar costumul nu se opreşte doar aici, el dispune şi de nişte reactoare magnifice, ce te ajută să te deplasezi cu o viteză fantastică în plan. Cele două abilităţi ale costumului se dovedesc a fi ucigătoare când sunt folosite împreună.

O capodoperă grafică, acest costum este o îmbinare perfectă de elemente aflate în continuă mişcare. Doar pentru toate agregatele, fâsâielile şi aburii pe care îi scoate în mod constant costumul şi trebuie să lauzi jocul pentru modul său de prezentare. Însă când deschizi ochii mai bine şi îi dezlipeşti de pe costum pentru a privi în jur, îţi dai seama că tot ce te înconjoară este făcut la mare artă. Deşi mediul nu este variat (totul petrecându-se pe aceeaşi staţie spaţială), există o varietate în ceea ce priveşte arhitectura şi scara. Niciodată nu vei şti ce te aşteaptă de partea cealaltă a unei uşi, iar această continuă descoperire de noi elemente îi dă jocului un farmec deosebit şi special. Nu mulţi sunt cei care reuşesc să creeze un infinit de medii cu aceleaşi trei elemente componente: fier, sticlă şi aluminiu.









La luptă, răzeşii mei!

Nici la capitolul gameplay jocul nu stă deloc prost. Ba chiar din contră. Este un joc deosebit de antrenant şi, mai ales, greu. Surprinzător de greu chiar de la primele minute de joc. Nu te-ai fi aşteptat să mori într-un asemenea hal dacă nu caşti ochii. După primele două morţi stupide, te prinzi repede de faze şi, dacă mai mori după aia, este doar pentru că eşti slab şi nu pentru că jocul nu este fair play. Un 3rd person shooter clasic, Vanquish este foarte asemănător cu Gears of War, mai ales că sistemul de cover funcţionează la fel de bine ca şi în jocul mai sus menţionat. Trecerea de la un cover la celălalt este imperios necesară, deoarece inamicii sunt foarte precişi şi răi. Din nou, reactoarele din dotare intră în funcţiune şi sunt un mod perfect de a evita gloanţele şi laserele RI-urilor. RI este un acronim ingenios folosit de producătorii jocului pentru Russian Intelligence, roboţeii controlaţi de Zaitsev şi făcuţi bucăţi de Sam.

O găselniţă interesantă a producătorilor este posibilitatea de a face upgrade armelor din dotare cu cele găsite pe jos. Astfel, dacă una dintre cele trei arme cărate deodată de tine îşi găseşte echivalentul pe podea, iar tu o ridici, cea din dotare primeşte automat o steluţă. Trei steluţe fac un nivel de upgrade. Ca la şcoală, la trei buline roşii, ai un 10. Pe lângă acest upgrade destul de lent, mai există şi upgrade-ul direct, care se face cu echipament lăsat de boşii şi mini-boşii pe care îi vei întâlni pe parcursul jocului. Pentru că tot suntem aici, trebuie să vă spun că luptele cu boşii sunt unele dintre cele mai antrenante şi mai interesante pe care le-am văzut. Se pot compara cu cele din Lost Planet. Fiecare dintre aceşti boşi are punctele sale nevralgice pe care trebuie să le descoperi singur, dar şi lovituri ce înseamnă moarte instantanee pentru jucător. Trebuie să stai mereu atent la ce fac boşii sau te vei trezi chiseliţă.

Jocul este excelent ca senzaţie şi zone şi lasă de dorit doar prin lipsa unei poveşti mai interesante şi mai elaborate. În afară de intro, nimic din ce se întâmplă pe parcurs nu te scoate din monotonia focului continuu. Păcat, căci dacă ar fi avut o poveste adevărată, Vanquish ar fi fost un joc de 10.

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

+
- experienţă vizuală desăvârşită
- gameplay antrenant şi adversari duri
- lupte adevărate cu boşi adevăraţi

−
- poveste ca şi inexistentă
- personaje tipic japoneze, prea puţin pe gustul meu

PE SCURT:

Un mod excelent de a petrece aproape opt ore de acţiune furibundă în faţa televizorului. Acţiune, acţiune, acţiune. Păcat că, în afară de acţiune, nu are mare lucru.

9

Gen 3rd person shooter **Producător** Platinum Games **Distribuitor** SEGA
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** www.sega.com/vanquish

CERINTE MINIME:
Consolă PS3 sau X360

ALTERNATIVA GEARS OF WARS
Pe aceeaşi idee, doar că Gears of Wars îţi permite să te mai joci cu un prieten. Pac-pac dement, inamici organici de această dată şi fericirea jocului în mod cooperativ.

Ori suntem sportivi, ori nu mai suntem

SPORTS CHAMPIONS™



Succesul consolei Nintendo Wii nu mai este o noutate pentru nimeni. Controlarea jocurilor pe baza mişcărilor efectuate de persoana din faţa televizorului s-a dovedit a fi reţeta câştigătoare pentru Nintendo, care, în cursa generaţiei actuale de console, a reuşit să-şi depăşească vizibil principalii contracandidaţi. După câţiva ani în care Microsoft şi Sony au încercat să dea replica prin ce ştiau ei mai bine să facă (exclusivităţi de mare anvergură, grafică HD impresionantă sau tot felul de servicii online), cei doi jucători de pe piaţa consolelor de jocuri au ajuns la concluzia că nu au altă variantă şi, pentru a ţine pasul cu Nintendo, trebuie să implementeze motion controls în actualele lor sisteme. Astfel au luat naştere Kinect (pentru Xbox 360) şi PlayStation Move.

În timp ce Microsoft a mers pe o soluţie inedită, implementând în Kinect un sistem de camere 3D, capabile să recunoască mişcările corpului uman în spaţiul tridimensional, Sony a preferat să meargă pe drumul deja trasat de Nintendo, folosind un controller separat. Totuşi, acurateţea noului PlayStation Move este mult peste ceea ce oferă Nintendo în Wiimote, timpul de răspuns foarte bun fiind de asemenea un avantaj în faţa concurenţei de la Microsoft. Însă, până la urmă, nu avantajele tehnologice contează în acest veritabil război al motion controller-elor, cele mai importante fiind aplicaţiile care vor face uz de aceste noi periferice. Cu alte cuvinte, degeaba ai specificaţii tehnice dacă nu ai jocurile prin care să le pui în valoare...

Astfel ajungem şi la Sports Champions, poate cel mai important titlu de lansare oferit de Sony pentru Move. Nu-ţi trebuie prea mult spirit de observaţie pentru a realiza faptul că Sports Champions este o replică la Wii Sports. Toţi producătorii de titluri motion-controlled au ales, cel puţin la început, să meargă pe această reţetă a colecţiilor de mini-jocuri sportive. Şi totuşi, cu ce se deosebeşte acest joc de oferta deja existentă?

D'asta sunt eu campion...

În primul rând, graţie puterii de procesare net superioare a consolei PlayStation 3, Sports Champions este un joc high definition, cu un aspect grafic mult mai realist decât Wii Sports. Spre deosebire de titlul de la Nintendo, unde la probele sportive incluse puteau participa aşa-zişii Mii, avataruri create după chipurile şi asemănarea jucătorilor din faţa televizorului, Sports Champions nu permite un asemenea nivel de personalizare.

În schimb, în titlul realizat de Sony sunt oferite zece personaje jucabile, predefinite, fiecare având propriile particularităţi fizionomice, precum şi anumite înclinaţii, care, teoretic, ar trebui să le ofere unele avantaje în anumite discipline sportive. Spre exemplu, una dintre protagoniste, Belle, este gimnastă şi provine din, aţi ghicit, România! Este un pic ciudat că aceste personaje preferă activităţi precum fotbalul, cursele auto sau artele marţiale, discipline sportive care nu prea au nimic în comun cu cele prezente în Sports Champions. Totuşi, aceste înclinaţii nu influenţează comportamentul personajelor controlate direct de jucător, ci mai degrabă pe cel al adversarilor controlaţi de AI.

Şi pentru că tot a venit vorba de disciplinele incluse în Sports Champions, acestea sunt şase la număr, unele dintre ele nefiind tocmai populare. Astfel, jocul oferă golf cu discuri frisbee, tir cu arcul, volei pe plajă, bocce, tenis de masă şi, cireaşa de pe tort, un soi de duel, în care participanţii, echipaţi cu scuturi şi arme în stilul gladiatorilor, trebuie să se snopească în bătaie. Fiecare probă sportivă de acest fel include un mod de joc de tip campanie (în care trebuie înfruntate toate personajele pe diferite niveluri de dificultate), free play (sesiuni de joc „la liber", atât single player, cât şi multiplayer), precum şi un Challenge Mode (de obicei, variaţiuni foarte amuzante pe tema respectivului sport - spre exemplu, la tenis de masă, trebuie distrus un roboţel mişcător cu ajutorul retururilor efectuate de jucător).

În Wii Sports, acţiunile efectuate de personajele controlate se realizau prin intermediul unor mişcări de Wiimote predefinite. Sports Champions, în schimb, foloseşte controlul de tip 1:1, personajele de pe ecran reproducând, pe cât posibil, mişcările celui care mânuieşte controller-ul PlayStation Move. Din păcate, aceste implementări variază de la joc la joc, pentru unele dintre sporturile incluse fiind recomandate două controller-e Move. Totuşi, aceasta nu este decât o simplă recomandare, toate jocurile putând fi jucate şi cu ajutorul unui singur astfel de motion controller.





X marks the spo(r)t

Gladiator Duel

Prima disciplină sportivă pe care am încercat-o în Sports Champions este, în esenţă, un joc de lupte, în care mişcările de atac şi apărare sunt efectuate prin intermediul PlayStation Move. Există două modalităţi de control în acest mod de joc, diferenţiate de numărul de controller-e pe care le ai la dispoziţie.

În cazul în care jucătorul dispune de două Move-uri, fiecare dintre acestea controlează mişcarea uneia dintre mâinile personajului. Astfel, cu un controller poate fi mişcat scutul, iar celălalt este folosit pentru manevrarea armei. În cazul unui singur Move, acesta controlează în mod implicit mişcarea sabiei; atunci când este apăsat triggerul T, prin intermediul aceluiaşi controller, se mişcă scutul. Poate părea un pic complicat în teorie, însă această metodă de control funcţionează neaşteptat de bine.

De asemenea, deşi jucătorul nu influenţează direct deplasarea personajului de pe ecran, prin intermediul butoanelor incluse pe controller pot fi efectuale diferite mişcări speciale, mai spectaculoase, cum ar fi rostogolirea atunci când personajul este doborât la pământ sau atacul din săritură. Există şi un super bar, care se umple atunci când sunt blocate cu succes loviturile adversarului. Când această bară este plină, se poate iniţia un atac special, care, cu ajutorul mişcărilor de Move, poate fi transformat într-un combo cu adevărat devastator.

Archery

Tirul cu arcul este de asemenea o disciplină care beneficiază de două modalităţi de control, în funcţie de numărul de controller-e pe care jucătorii le au la dispoziţie. Cu două controller-e Move, una din mâini va manevra săgeata, în timp ce a doua va ţine loc de arc. Atunci când este folosit un singur controller, acesta va fi utilizat pentru a simula doar manevrarea săgeţii, de la scoaterea acesteia din tolbă şi până la tirul propriu-zis.

Această disciplină nu este tocmai spectaculoasă, fiind mai degrabă un soi de point and shoot, menit să scoată în evidenţă precizia tehnologiei incluse în PlayStation Move. Totuşi, varietatea obiectelor ce trebuie ochite (tot felul de bostani, ţinte mişcătoare sau saci de bani), precum şi modurile de joc speciale (cum ar fi X şi 0 cu săgeţi) ridică un pic rejucabilitatea acestei discipline.

Beach Volleyball

Deşi oferă, asemenea probelor sportive precedente, posibilitatea de a folosi fie unul, fie două controller-e Move, voleiul pe plajă este probabil cea mai slabă componentă a pachetului Sports Champions. Întreaga filosofie din spatele jocului, după cum





Finish him!





spuneam şi la început, se bazează pe reproducerea fidelă a mişcărilor motion controller-ului. Totuşi, voleiul face opinie separată, doar servele fiind efectuate cu ajutorul unor manevre cât de cât realiste.

În rest, voleiul din Sports Champions se bazează aproape în exclusivitate pe secvenţe scriptate, asemănătoare oarecum clasicelor quick time events. În anumite momente, jucătorul este nevoit să execute gesturi cu ajutorul Move-ului pentru a salva mingi, a pasa pentru coechipier sau pentru a lovi puternic mingea. De altfel, voleiul este şi singurul sport din pachetul Sports Champions care trebuie jucat alături de un partener (controlat fie de AI, fie de alt jucător uman). Astfel, nu de puţine ori, inteligenţa artificială poate rezolva singură unele meciuri, aportul jucătorului fiind redus la minimum.

Bocce

În ciuda denumirii exotice, bocce nu este altceva decât clasicul joc cu bile, adoptat, acum câţiva ani buni, şi de pensionarii de pe plajele litoralului românesc. Primul concurent aruncă o bilă mai mică, ce va juca rolul de ţintă. Apoi, ambii participanţi la joc trebuie să-şi arunce, pe rând, bilele colorate cât mai aproape de bila-ţintă. Deşi există mai multe trucuri, regula universală rămâne valabilă: câştigă cel ale cărui bile sunt plasate cel mai aproape de bila ţintă la finalul jocului. Un fel de portofelul (pentru cine a prins vremurile de glorie ale surprizelor Turbo), dar cu bile.

Puţine lucruri pot fi reproşate controlului din această disciplină a lui Sports Champions. Mişcarea controller-ului chiar influenţează în mod corect şi realist felul în care personajele aruncă bilele, bocce nefiind totuşi „vedeta show-ului". Cu alte cuvinte, „works as advertised" şi cam atât.

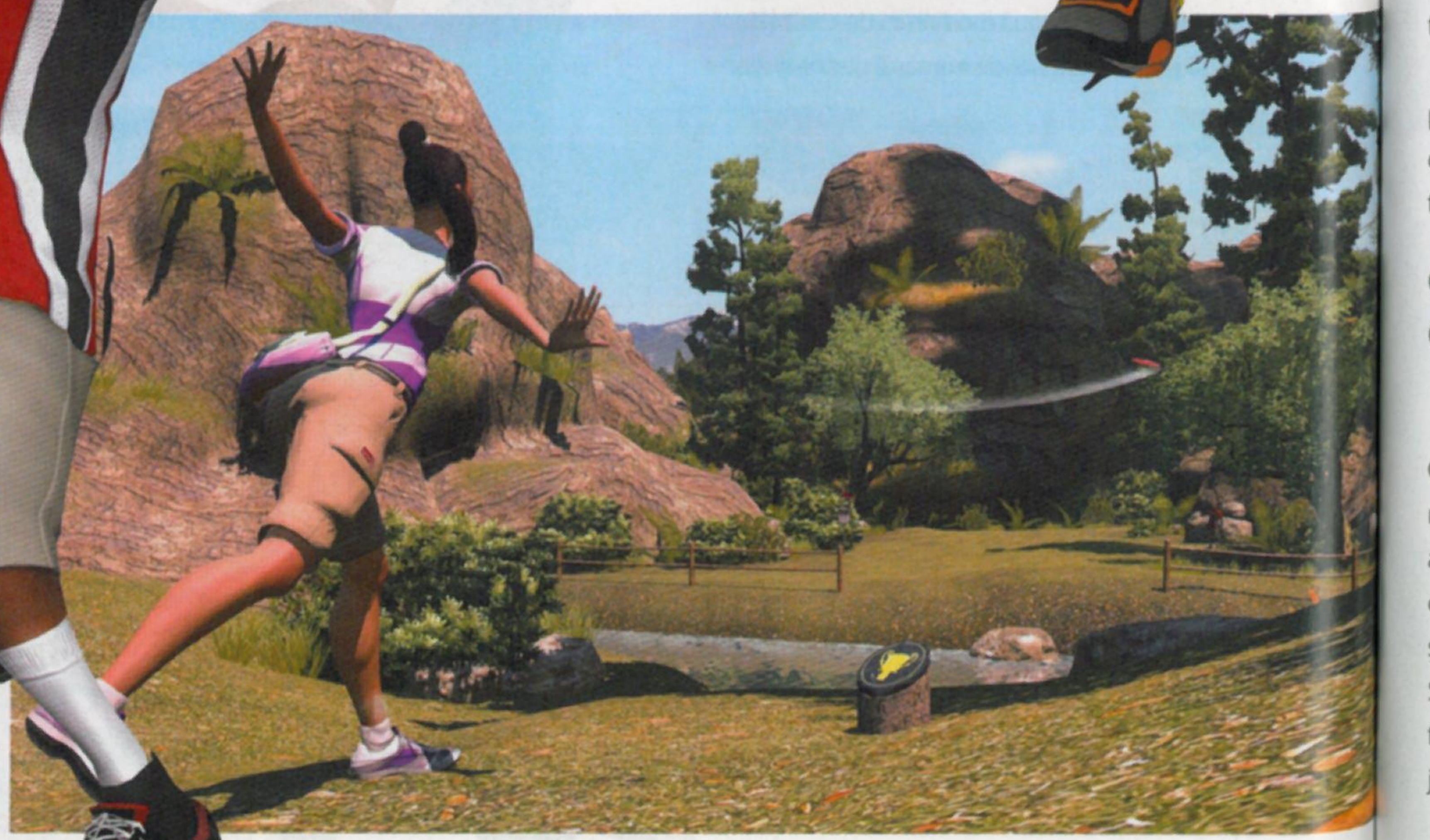
Disc Golf

Dacă ar fi să-mi aleg disciplina sportivă preferată din Sports Champions, aceasta ar fi fără urmă de îndoială golful cu discuri. După cum îi spune şi numele, această probă se desfăşoară după regulile jocului de golf, existând terenuri cu dealuri, copaci, râuri şi alte obstacole, la sfârşitul cărora se găseşte ţinta (reprezentată aici de un soi de coş metalic de dimensiuni apreciabile). În locul croselor şi al clasicei mingi albe, aici se folosesc discuri frisbee de diferite tipuri, unele adaptate zborurilor pe distanţe mai lungi, altele orientate către precizie. Jucătorul care reuşeşte să-şi introducă propriul disc în coşul metalic amintit mai devreme, folosind cel mai mic număr de aruncări, câştigă.

Din nou avem parte de o precizie impresionantă, mişcarea mâinii de aruncare a personajului fiind controlată exemplar cu ajutorul motion controller-ului. Sunt prezenţi de asemenea termenii specifici ai acestui sport, precum „Birdie", „Par" sau „Bogey", care reprezintă surplusul sau deficitul de lovituri necesare pentru a lovi ţinta. De departe cel mai satisfăcător moment trăit în Sports Champions a fost când am reuşit un as, nimerind coşul din prima aruncare, de la o distanţă de câteva sute de metri. După cum am spus-o şi mai devreme, fără îndoială, disc golf este highlight-ul acestei colecţii.



Domnişoara Belle, aruncând discuri într-o Românie înzăpezită





Ball's on fire!!!

Table Tennis

Şi pentru că niciun astfel de pachet de mini-jocuri sportive nu duce lipsă de o variaţiune pe tema jocului de tenis, Sports Champions vine cu propria implementare de ping-pong. Aş îndrăzni să spun că jocul de faţă este de departe cel mai dificil dintre toate, necesitând o perioadă de adaptare mai lungă. În primul rând, tenisul de masă din Sports Champions este un joc mult mai „aşezat" decât îmi închipuiam la început. Mişcările bruşte şi rapide nu fac altceva decât să trimită mingea pe pereţi, eventual adăugându-i şi un efect ciudat.

În schimb, abordat într-o manieră relaxată, cu mişcări de mână scurte şi controlate, jocul capătă o cu totul altă dimensiune. Totuşi, modul în care se execută servele mi s-a părut limitat şi nu prea eficient. Dacă la început m-am chinuit efectiv să înving primii adversari, spre sfârşitul cupei single player deja eram mult mai stăpân pe sine, obosindu-mi oponentul cu lovituri precise, plasate în extremităţile mesei. Pe lângă latura realistă a jocului, există şi o serie de elemente vizuale ajutătoare, care indică locul în care mingea va cădea pe masă, dar şi poziţiile cele mai recomandate în care propria paletă ar trebui să lovească mingea. Nu lipsesc nici loviturile „de graţie", în care mingea ia foc datorită puterii cu care a fost lovită.

Având în vedere „precedentul" creat de Wii Sports, probabil că tenisul de masă va fi cea mai populară probă din Sports Champions, atunci când vine vorba de confruntările multiplayer.

Ce faci cu mâna ta, Sports Champions se numeşte

Poate cea mai importantă trăsătură a lui Sports Champions este modul în care jucătorul percepe creşterea în dificultate şi adaptarea la fiecare joc în parte. În afara unor excepţii notabile (voleiul fiind, de departe, cea mai evidentă), niciodată nu ai senzaţia că jocul trişează sau că nu-ţi reproduce aşa cum ar trebui mişcările. Sports Champions îţi lasă senzaţia că, dacă greşeşti, o faci din vina ta, acest lucru având darul de a ambiţiona jucătorii şi mai mult.

Din păcate, nu toate lucrurile sunt atât de roz în jocul celor de la Sony. Dacă la capitolul grafic, personal, nu am ce să-i reproşez jocului (prefer oricând aspectul realist şi un pic steril din Sports Champions peisajelor parcă desprinse din desene animate din Wii Sports), alte inconsecvenţe ştirbesc din plăcerea de joc.

După ducerea la bun sfârşit a fiecărei cupe, jucătorul se poate poza într-o poziţie triumfătoare, alături de un obiect specific probei pe care tocmai a terminat-o (sabie, minge de volei, arc etc.). Aceste poze pot fi salvate în profilul jucătorului sau urcate pe Facebook prin intermediul opţiunii incluse în joc. Totuşi, odată o poză salvată în profil, aceasta nu mai poate fi vizionată decât din interiorul jocului, lipsind opţiunea de bun simţ de a salva fotografia şi pe hard diskul consolei. Astfel, singura variantă viabilă de a exporta aceste fotografii rămâne upload-ul pe Facebook. Dacă datele de autentificare pentru acesta nu sunt însă setate din meniul consolei, ghinion, nu aveţi cum să le modificaţi din joc.

De asemenea, Sports Champions nu include multiplayer online, ci doar local. Astfel, aţi face bine să eliberaţi spaţiu în camera în care aveţi de gând să jucaţi şi să feriţi pe cât posibil lustrele sau alte obiecte casabile care s-ar putea afla pe traiectoriile mişcărilor de controller. Din fericire, graţie materialului cauciucat din care este realizată bila colorată cu care este dotat Move-ul, riscul ca acesta să sufere anumite daune în timpul partidelor mai „efervescente" este aproape inexistent. Singura legătură a lui Sports Champions cu mediul online este prezenţa unor leaderboards pentru fiecare disciplină în parte, un pic cam puţin pentru un joc care s-ar dori a fi titlul-fanion al PlayStation Move.

Muzica este de asemenea generică şi previzibilă, maimuţărerile personajelor principale neajutând prea mult la crearea unei atmosfere credibile. Din fericire, poate fi folosită drept coloană sonoră şi colecţia personală de muzică de pe hard diskul consolei.

Sportiv au ba?

Până la urmă întrebările care apar sunt „merită să-mi cumpăr Sports Champions?" şi „merită să-mi achiziţionez un PlayStation Move pentru a juca Sports Champions?". Dacă aţi făcut deja pasul către un controller Move, atunci probabil că jocul de faţă este cea mai recomandată achiziţie la momentul actual.

Dacă PlayStation Move nu v-a convins încă, atunci în mod sigur nici Sports Champions nu o va face.

În ciuda controlului ultra-precis din majoritatea acestor jocuri, parcă aveam pretenţii mai mari din partea acestui titlu. În schimb, am primit o copie mai dichisită a deja învechitului Wii Sports. Aceeaşi Mărie, cu altă pălărie.

■ **Cosmin Aioniţă**

VERDICT LEVEL

\+
- „dacă greşeşti, o faci din vina ta"
- disc golf, gladiator duel, table tennis
- aspectul grafic curat

−
- fără multiplayer online
- voleiul pe plajă
- personajele stereotipice

PE SCURT:

Cine are Move, ar trebui să dea fuguţa să-şi cumpere Sports Champions. Cine nu, nu.

7.6

Gen Sports **Producător** SCE San Diego Studio/Zindagi Games **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România **ON-LINE** us.playstation.com/games-and-media/games/sports-ps3.html

CERINTE MINIME:

Consolă PlayStation 3

ALTERNATIVA WII SPORTS RESORT

Dacă doriţi ceva mai multă precizie în sporturile virtuale, puteţi încerca şi Wii Sports Resort. Această colecţie de mini-jocuri necesită însă un Wii Motion+ (addon pentru clasicul Wiimote) pentru a se apropia de controlul fin din Sports Champions.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Țara măgarului Kong se întoarce (!?)

Donkey este de fapt o maimuță. Cea mai influentă maimuță din istoria jocurilor. Eroul negativ din jocul cu același nume apărut în 1981, joc cu care Nintendo a ales să testeze piața „Arcade" americană (jocuri de sală, cum sunt numite la noi). Titlul a ajuns să vândă cele mai multe mașini (arcade) din acea perioadă, l-a lansat pe Mario, a fost primul joc din istorie care a avut story, a generat atât de multă vâlvă încât Universal a dat în judecată Nintendo reclamând faptul că Donkey Kong este o copie a lui King Kong și, nu în ultimul rând, a dat aripi companiei Nintendo, care a lansat, cu ajutorul banilor câștigați de pe urma vânzărilor, consola NES/Famicom. Pentru câțiva DK este și motivul pentru care există astăzi The King of Kong: A Fistful of Quarters, cel mai de succes documentar despre jocuri de până acum.

Pentru mine, seria Donkey Kong, și mă refer aici la titlurile apărute între 94 și 96, nu la cele originale cu care m-am intersectat prea puțin, a ținut loc de Mario, Pac Man, Sonic… completați voi aici jocul cu cea mai mare influență asupra copilăriei voastre. După ce am încercat DK, cu lumile lui pre-renderizate (printre primele jocuri care au folosit această tehnică), cu maimuțele lui pline de personalitate (producătorii – Rare – au modelat personajele și le-au scanat apoi pas cu pas pentru a da fluiditate și naturalețe mișcărilor și acțiunilor lor), cu genialitatea level designului (care-ți permitea să termini un nivel cu oricare dintre cele două maimuțe, care veneau cu abilități diferite - putere, viteză, greutate, salt, atac), niciun alt platformer 2D nu a mai contat. DK este motivul pentru care Mario mi-a părut mereu șters, cu o grafică sărăcăcioasă (minimalistă aș vrea să spun, dar eram prea mic atunci ca să înțeleg conceptul), Sonic era o cursă nebună, dar fără mintea, diversitatea și complexitatea DK-ului care oricum arunca în luptă câteva niveluri demente cu carturi miniere care puteau rivaliza oricând cu viteza lui Sonic. Rayman nici măcar nu a fost băgat în seamă și până și Abe și Trine au avut de suferit pentru că majoritatea laurilor erau deja luați de DK.

DON KING KONG

Procesul, tipic american aș putea spune, dintre Universal și Nintendo a fost câștigat de Nintendo. Universal nu deținea copyright-ul asupra numelui/noțiunii King Kong, nume care de fapt devenise public cu ceva vreme în urmă tot la „cererea" Universal.





Butoaiele explozive și toate celelalte variațiuni ale lor nu puteau lipsi din acest joc. Templele Maimuțașe însă sunt o adiție bine-venită. Intrările în temple la fel.



Ca de obicei, modelarea personajelor este extraordinară. Până și expresiile faciale au un rol bine stabilit în diferitele acțiuni și ipostaze din joc.



Rele

În momentul în care am auzit că Retro Studios, oamenii din spatele seriei Metroid Prime (Rare a fost cumpărată de Microsoft între timp), lucrează la un nou DK și doresc să-l facă în spiritul celor vechi, mi s-au aprins beculețele. Ba chiar m-am ferit să citesc sau să mă uit peste capturi ori filmulețe. Voiam înapoi bucuria copilăriei, dar nu luasem în calcul faptul că, între timp, sute de jocuri și-au pus amprenta asupra mea. Naivitatea acelor vremuri și puterea de acceptare a regulilor unui joc au mai dispărut, iar grafica unui platformer 2D nu mai are puterea de a mă uimi la fel de tare precum o făcea în trecut.

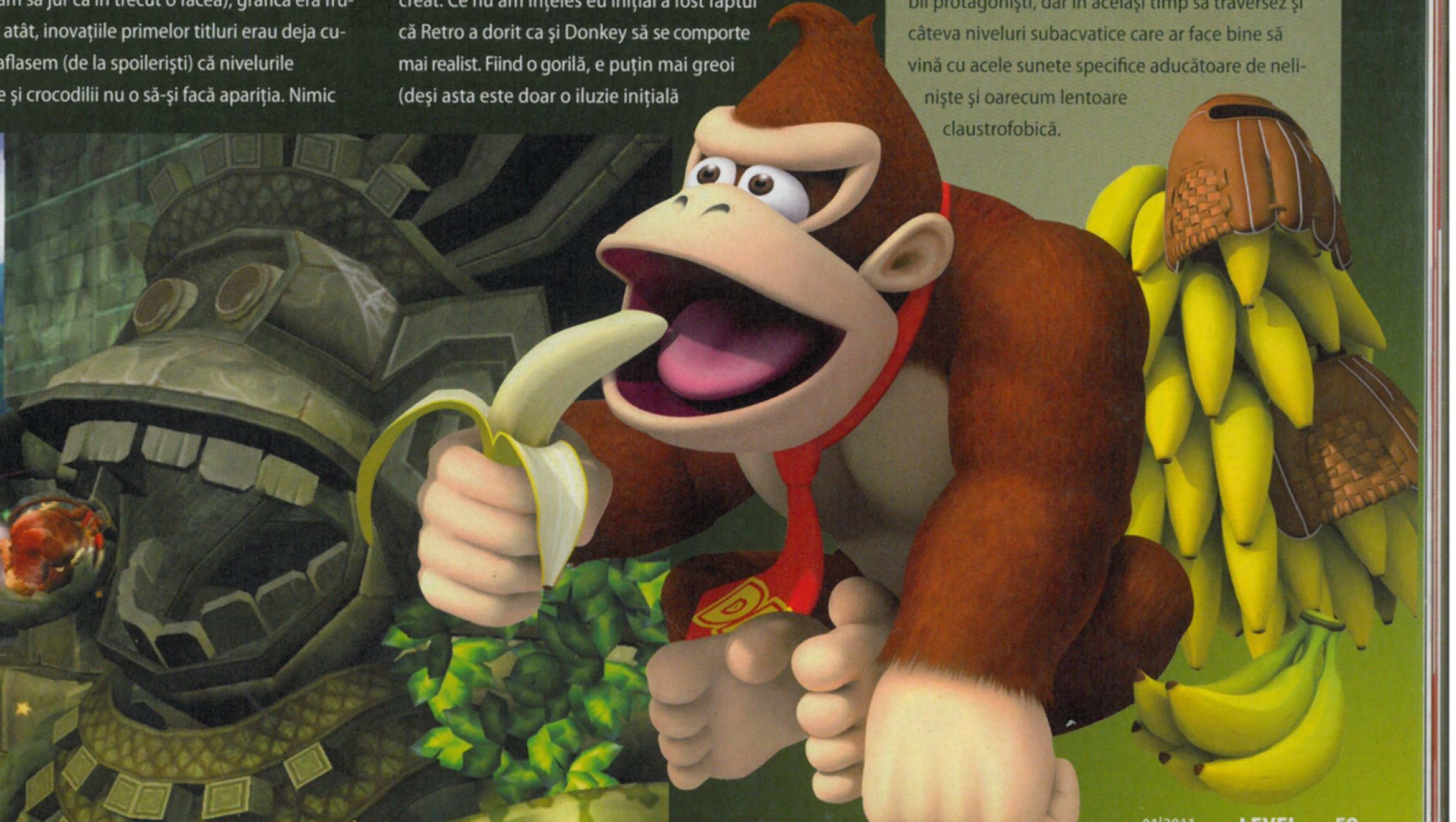
Așa se face că, după 20 de minute de joacă, eram dezamăgit. Donkey părea mai lent, mai nenatural, aspect accentuat și de faptul că nu se mai apuca de marginile prăpăstiilor (nu că s-ar fi apucat vreodată, dar în acel moment puteam să jur că în trecut o făcea), grafica era frumoasă, dar atât, inovațiile primelor titluri erau deja cunoscute și aflasem (de la spoileriști) că nivelurile subacvatice și crocodilii nu o să-și facă apariția. Nimic însă nu m-a indispus ca faptul că acum nu mai puteam schimba maimuțele. Diddy Kong (un cimpanzeu care avea în trecut o viteză mai mare de reacție, dar și alte abilități interesante) este în joc, dar acum nu are un rol activ și, chiar dacă e lângă tine (sau, mai bine spus, în cârca ta), schimbă prea puțin cursul unui nivel. Teoria conspirației încolțea ca întotdeauna și „lene, lipsă de idei, păcăleală" începeau să se audă încet undeva. „Cum? Nu mai pot lovi pământul cu fundul de la înălțime?" Grav!

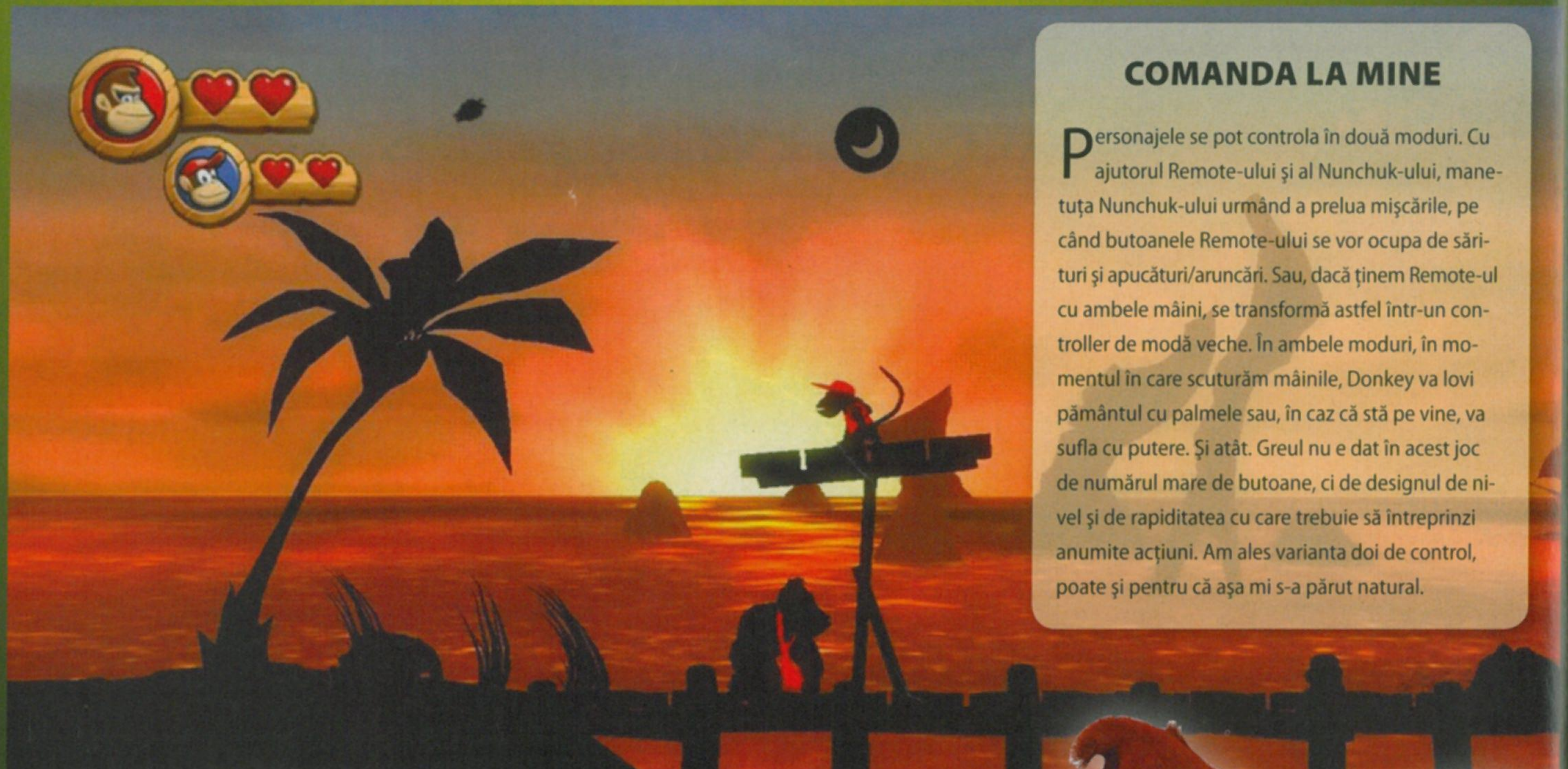
Bune

Muzica și nostalgia m-au dus însă mai departe și le-au dat șansa celor de la Retro să mă câștige. Diferit de majoritatea jocurilor de acest tip, în DK producătorii au încercat mai mereu să dea logică platformelor și hăurilor întâlnite. Lifturile plutitoare din Mario, de exemplu, sunt înlocuite cu catarge, golurile sunt crevase, un nivel pe verticală nu e format doar din platforme succesive, este interiorul unui copac prin mijlocul căruia tot urci. Amănunte care îmbogățesc și dau putere universului creat. Ce nu am înțeles eu inițial a fost faptul că Retro a dorit ca și Donkey să se comporte mai realist. Fiind o gorilă, e puțin mai greoi (deși asta este doar o iluzie inițială

MUZICĂ? 10!

Nu știu dacă se întâmplă tuturora, dar în cazul meu, muzica, pe lângă capacitățile recreative/distractive, poate fi și un portal către o anumită stare. De exemplu, o melodie veselă pe care am ascultat-o în neștire la mare acum n ani are puterea chiar și acum de a-mi „încălzi" sufletul. Acela este însă un caz fericit în care încă îmi mai aduc aminte de ce se întâmplă așa, majoritatea celorlalte melodii (care importă) s-au contopit în timp cu trăirile acelor vremuri și au ajuns să-mi schimbe starea de spirit fără a realiza conștient de ce. O senzație plăcută chiar și când e amară. La pornirea lui DKCR am realizat că melodiile originalelor, reorchestrate magnific aici, sunt și ele printre cele care importă. Nimic nu m-a lovit mai tare în acest joc precum au făcut-o sunetul și muzica. Găsesc incredibil cum o melodie se poate potrivi atât de bine cu jungla, cu o peșteră, cu o corabie piratерească. Aștept o continuare a acestui joc în care să pot să controlez ambii protagoniști, dar în același timp să traversez și câteva niveluri subacvatice care ar face bine să vină cu acele sunete specifice aducătoare de neliniște și oarecum lentoare claustrofobică.



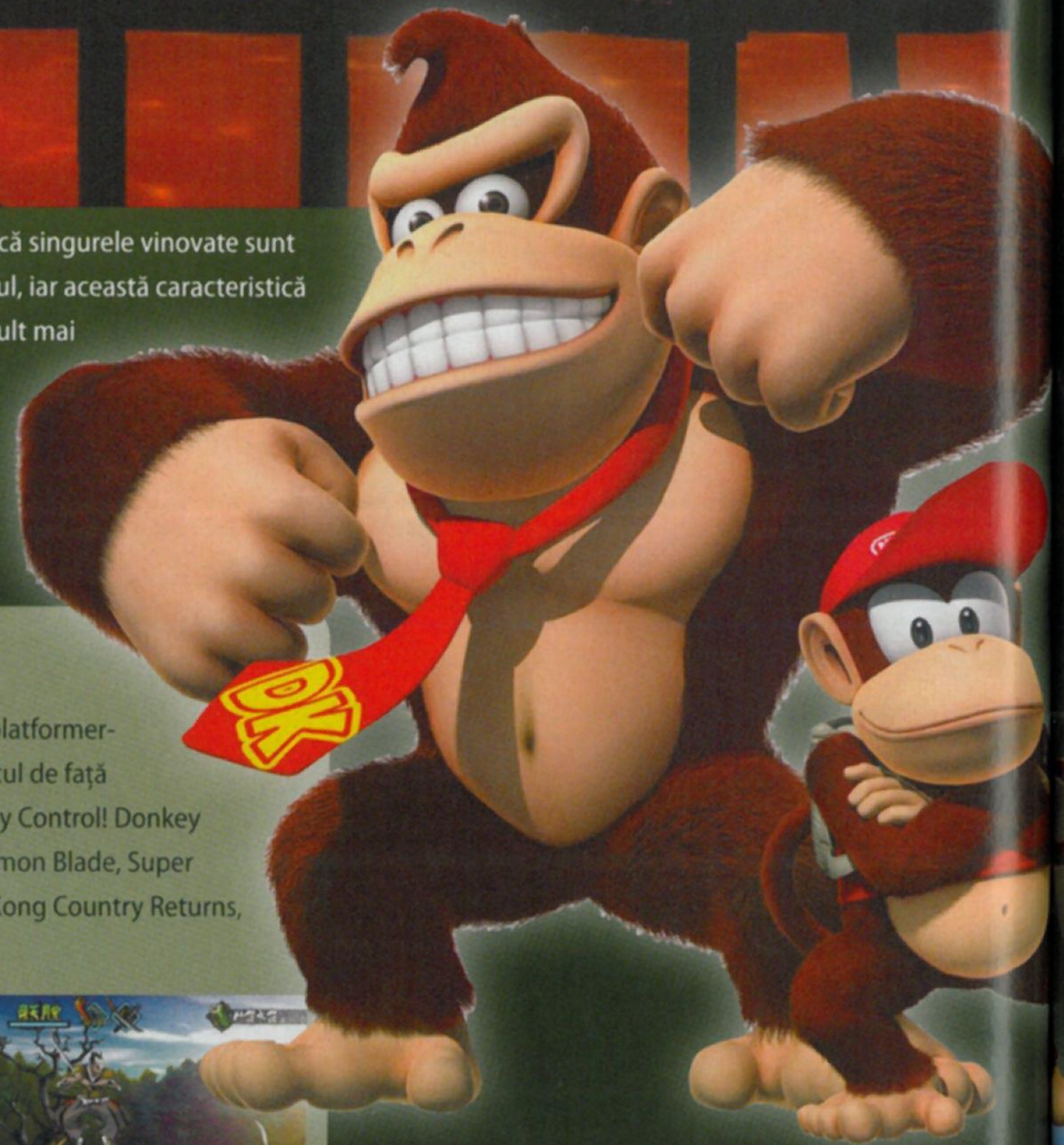


Momente rare din joc (orice joc) în care nici nu mai contează gameplay-ul, vizualul ține loc de tot.

COMANDA LA MINE

Personajele se pot controla în două moduri. Cu ajutorul Remote-ului şi al Nunchuk-ului, manetuța Nunchuk-ului urmând a prelua mişcările, pe când butoanele Remote-ului se vor ocupa de sărituri şi apucături/aruncări. Sau, dacă ținem Remote-ul cu ambele mâini, se transformă astfel într-un controller de modă veche. În ambele moduri, în momentul în care scuturăm mâinile, Donkey va lovi pământul cu palmele sau, în caz că stă pe vine, va sufla cu putere. Şi atât. Greul nu e dat în acest joc de numărul mare de butoane, ci de designul de nivel şi de rapiditatea cu care trebuie să întreprinzi anumite acțiuni. Am ales varianta doi de control, poate şi pentru că aşa mi s-a părut natural.

pentru că, după ce te reobişnuieşti cu controalele, nu o să mai iei degetul de pe butonul de fugă, iar Donkey va reuşi să te surprindă prin agilitatea şi viteza sa), are impuls, iar săriturile sale sunt mai precise. De fapt mai precise e prea puțin spus. DKCR este primul joc în care săriturile aproape ating perfecțiunea, după câteva ore de joc, vei şti clar cât, unde şi cum vei sări, în funcție şi de cât de mult ții apăsat butonul asignat. Când ceva nu-ți reuşeşte, realizezi imediat că singurele vinovate sunt reflexele sau antrenamentul, iar această caracteristică are darul de a face jocul mult mai puțin frustrant chiar şi pe porțiunile excesiv de grele. Pentru că da, Retro a avut grijă să păstreze şi această particularitate a



PLATFORMANIAC

Wii-ul are în acest moment cea mai bogată bibliotecă din punctul de vedere al platformerelor (bune/extraordinare) 2D, 2.5D. Dacă iubeşti acest tip de jocuri, în momentul de față consola merită banii chiar dacă nu o vei mai folosi pentru altceva. Avem aşa: New Play Control! Donkey Kong Jungle Beat, Lost Winds, LostWinds: Winter of the Melodias, Muramasa: The Demon Blade, Super Paper Mario, New Super Mario Bros. Wii, Wario Land: The Shake Dimension, Donkey Kong Country Returns, bucăți din Epic Mickey şi Sonic Colors şi, încă pe vine în Europa, Kirby's Epic Yarn.



jocurilor inițiale. DKCR este un joc greu. Atât de greu câteodată (cum sunt bonusurile primite în momentele în care reuşeşti să culegi toate literele din toate nivelurile unui stagiu) încât pot spune că pentru mulți dificultatea poate fi considerată un minus. Pentru restul însă, dificultatea nu va fi una incorectă, ba, pentru că în 99% din cazuri ştii ce ai de făcut, chiar va reuşi să te țină acolo, fără să te enerveze. Corectitudinea dificultății este însă doar o parte a ecuației pentru că îmi e imposibil să explic în cuvinte cum acest joc reuşeşte să nu plictisească nici după a suta încercare a unui traseu. Probabil oamenii din spatele arhitecturii peisagiste sunt nişte genii. Printre dovezile care susțin această afirmație sunt grafica şi interacțiunea ei cu mediul de joc.

Alt lucru pe care nu l-am înțeles în primele 20 de minute de joc a fost faptul că jocul de-abia se încălzea.



În arenă împotriva primului boss, un fel de porcuşor haios. Asta până când realizezi că nu ai decât două vieți şi nu e chiar uşor de dovedit.



MAI MUȚI!

Deşi Miyamoto San nu a fost de acord cu multiplayer-ul, Retro a găsit totuşi timpul necesar şi a implementat joaca la dublu. Avem aşadar un cooperativ local în stil New Super Mario Bros. Wii. Din cauza dificultății ridicate, acest mod de joc nu este întotdeauna o plăcere dar, la fel ca şi în single, Diddy poate sări în cârca lui Donkey şi astfel jucătorul mai experimentat poate încerca să treacă (ambii jucători) peste o porțiune mai dificilă. Oricum ar fi, în niciun caz nu o să ne plângem din cauza unui plus. Fie el şi puțin neprietenos.





La sfârşitul stagiului trei, rândurile nescrise răsunau mult diferit: „cea mai bună grafică a unui platformer 2D, fie 2.5D, de pe Wii". Grafica nu numai că este impresionantă, dar interacționează spectaculos, aşa cum am precizat mai sus, chiar şi cu terenul de joc: coloane din plan secundar care se prăbuşesc, mecanisme ale unei civilizații înghițite de junglă care schimbă designul nivelurilor, camere bonus ascunse cu grijă, caracatițe uriaşe care te caută cu brațele lor printre stânci, în timp ce tu te cațeri, aluneci, sari, valuri imense în fața cărora trebuie să găseşti adăpost, montagne russe-uri care schimbă perspectiva camerei sunt doar câteva din minunățiile întâlnite. Faptul că nu poți schimba maimuțele între ele şi încerca astfel o altă abordare a unei situații rămâne un minus, dar cu timpul am început să realizez că Diddy, când e lângă tine, schimbă totuşi destul de mult modul de joc. Cu ajutorul lui poți plana pe o mică distanță, te poți da peste cap la nesfârşit, ai mai multă viață (x2, că doar sunt doi) şi aşa mai departe. Minusul este oarecum mascat şi de abilitatea (nouă) a lui Donkey de a sufla (păpădiile, de a stinge focurile, lumânările etc.), dar în acelaşi timp îți poți aduce aminte şi de faptul că acum antropoidul nu mai înoată, nu că nu ar şti, pur şi simplu nu i se dă şansa.

Aceste două minusuri, lipsa schimbului de maimuțe şi implicit a strategiei de joc, dar şi dificultatea sporită nu pot umbri însă noul rege al platformingului 2D, fie, 2D virgulă 5. ■

ncv



M-a pus dracu să trezesc piloanele Maimuțaşe. Run Mindy Run!!!

VERDICT LEVEL

+
- grafica
- muzica
- gameplay-ul divers

–
- interschimbabilitate antropoidă nulă
- câteodată prea hard-core

PE SCURT:
Poate nostalgia m-a inflamat şi nu sunt total obiectiv când spun că DKCR este cel mai bun platformer action 2D sau 2.5D al generației actuale, dar, în acest moment, la cald, aşa îl simt.

9.4

Gen Platforming **Producător** Retro Studios & Nintendo **Distribuitor** Nintendo
ON-LINE donkeykong.nintendo.com

CERINTE MINIME:
Consolă Wii

ALTERNATIVA NEW PLAY CONTROL!DONKEY KONG JUNGLE BEAT
O duzină de platformer-e pe Wii, dar niciunul ca Donkey. Nici măcar portarea lui Jungle Beat de pe GameCube nu se apropie. Nu că nu ar fi un joc bun, nu. Jungle Beat e doar diferit. Mult mai alert şi pe ritmuri tribale. Păcăneală plăcută!



Valkyria Chronicles II

A publica o strategie pe ture cu puternice elemente de role playing pentru PSP este ceva de-a dreptul surprinzător. Pe scurt, consola portabilă a celor de la Sony este cheală la capitolul strategii, iar în condiţiile în care strategiile pe ture sunt din ce în ce mai rare şi mai puţin populare faţă de alte genuri, mă întreb ce fan al TBS-ului şi-ar cumpăra un PSP special pentru acest joc? Niciunul, probabil, mai ales în condiţiile în care DS-ul celor de la Nintendo musteşte de strategii şi oferă şi o modalitate mult mai adecvată de control pentru acestea, graţie ecranului tactil, folosit cu succes chiar şi pentru RTS-uri sau jocuri de tip Tower Defense, precum Lock's Quest sau fantasticul Ninjatown - ca să nu mai vorbesc de Advance Wars, care pur şi simplu nu are echivalent pe bietul PSP. Din fericire, abordarea şi amestecul de elemente al jocului fac oferta interesantă şi pentru cei care n-au prea încercat genul până acum, iar fanii primului titlu din serie, exclusiv de PS3, ar putea fi mânaţi întru cumpărarea micuţei console, dacă n-au făcut asta deja. Pentru cei care au deschis mai târziu PS3-ul sau nu l-au deschis deloc, predecesorul lui VCII a făcut valuri în mod meritoriu, fiind un joc proaspăt, original, cu atmosferă şi gameplay nemaiîntâlnite până la apariţia sa, cu atât mai puţin pe o consolă. Dacă Halo Wars a dat un model excelent de RTS pentru Xbox 360, Valkyria Chronicles a făcut acelaşi favor TBS-ului pe PlayStation 3, plusând prin şarm şi unicitate, atât ca prezentare, cât şi în măduva acţiunii.

Undeva, într-un univers paralel

În Valkyria Chronicles II, nucleul deosebit de interesant al predecesorului a rămas neatins. Vorbim de un



Vivat Academia!



Duck Hunt

Role Playing Turn Based Strategy plasat într-o Europă fictivă, sfâşiată de un WWII alternativ, botezat Second European War. Dacă prima parte se concentra pe conflictul principal, în toată amploarea sa, sequel-ul mută camera pe Gallia, o ţară mică şi neutră, prinsă la mijloc şi tăvălită pentru importantele resurse de ragnit, un minereu folosit pe post de combustibil. La scurt timp după evenimentele din VK, în care se dezvăluia că liderul ţării, arhiducesa Cordelia, avea strămoşi Darcsen (o rasă teribil de discriminată), apare o grupare rebelă galliană, hotărâtă s-o răstoarne de la putere. Camera se mută pe Lanseal, o academie militară galliană, unde cei mai proşti din curtea şcolii, elevii clasei codaşe, se trezesc responsabili cu dezamorsarea situaţiei. De ce? Păi, jucătorul e pus în pielea coşuroasă a lui Avan Hardins, venit la academie pentru a afla cauza misterioasei morţi a fratelui său, care se trezeşte repartizat ca şef al respectivei clase. Şi, aţi ghicit bine, în şcoală, darcsenii sunt persecutaţi de celelalte etnii, astfel că drama lui Avan se împleteşte cu cele ale colegilor săi, iar aceştia devin solidari în tentativa de



Preferatul meu, tancul şi totodată mascota seriei



Moment dureros pentru elevii clasei G

abolire a discriminărilor de acest gen. În rest, tot ce pot să vă spun este că distribuţia nu are farmecul celei din primul titlu, dar îşi face bine treaba în a te mâna spre deznodământ, de-a lungul unei campanii ce depăşeşte cu siguranţă 30 de ore de joacă, făcând din VC II unul dintre cele mai rentabile investiţii pentru PSP.

TBS-ul, acum accesibil şi inteligent

Povestea avansează prin completarea unor misiuni-cheie, anuale, care apar după ce jucătorul completează misiunile standard de poveste, trecând de la o lună la alta. Pe lângă ele, apar tot felul de misiuni secundare, opţionale, cumpărabile sau care ţin de quest-uri secundare, deblocate de colegii lui Avan, care servesc drept antrenament şi pentru acumularea de resurse. Ce să faci cu ele? Multe. În VC II, academia militară este principala bază de operaţiuni. De aici recrutezi soldăţei, îi pui să se antreneze şi să se specializeze şi totodată fabrici arme şi dispozitive ce pot fi utilizate în anumite condiţii pe câmpul de luptă. Tănculeţul, care este, are propria clasă de dotări şi îmbunătăţiri, care-l pot transforma fie într-o tornadă aducătoare de moarte, fie, în extrema opusă, într-un mijloc sigur şi rapid de a transporta soldăţeii de colo-colo pe câmpul de luptă.
Aşadar, partea strategică ţine mai mult de dezvoltarea propriei forţe pe care o poţi trimite la luptă şi de selectarea configuraţiei optime înainte de pornirea fiecărei misiuni în parte. Ai ingineri, shock troopers, lăncieri şi iscoade, clase de bază care pot fi dezvoltate în subclase specializate, precum ţintaş, iar aici, spre deosebire de predecesor, subclasele mai au parte de o ramificaţie suplimentară - de exemplu obţii un ţintaş de elită anti-personal sau anti-tanc. O altă noutate este că fiecare personaj îşi poate schimba clasa, în funcţie de abilităţile alese. Tot nouă este şi clasa Armored Soldier, specializată în dezamorsarea minelor, reprezentată de personaje care folosesc scuturi împotriva tirului inamic şi preferă lupta de aproape, utilizând ditamai ciocănoiul de luptă.
Fiecare clasă are un set de abilităţi utilizabile contextual pe câmpul de bătălie, iar încleştările sunt condimentate, ca şi în varianta pentru fratele mai mare, PS3, de furtuni şi alte evenimente imprevizibile care cresc provocarea pentru tacticianul din tine.

Faza de luptă are loc după selectarea echipajului şi a echipamentului şi începe prin plasarea „pionilor" pe harta iniţială (are destule în comun cu jocul de şah, ca orice TBS respectabil). Urmează selectarea trupei pe care doreşti să o muţi de pe o hartă bidimensională, exact ca-n predecesori, moment în care jocul face tranziţia către 3D şi îţi dă control asupra acesteia într-un stil asemănător jocurilor de acţiune la persoana a treia.
Nu poţi însă face pe nebunul, ci poţi doar manevra unitatea pe câmpul de luptă, în limita punctelor de acţiune, pentru ca apoi să execuţi o singură activitate pe tură (dezamorsat mine, vindecat aliaţi, ciuruit opoziţia etc.).
Apoi muţi următoarea unitate şi tot aşa, cu posibilitatea de a reveni asupra unităţii pentru modificarea poziţiei, dacă mai are suficiente puncte de acţiune.
Pe lângă sistemul rock-paper-scissors destul de evident, dar nuanţat de specializări şi abilităţi, poţi profita de starea vremii, de teren şi de elementele de decor pentru a câştiga un avantaj tactic deloc neînsemnat.
De exemplu, inamicul îşi pune unităţile ciuciulete după saci de nisip, tu azvârli o grenadă, sacii de nisip dispar şi acum le poţi spulbera în voie cu ceilalţi soldăţei.
N-are rost să mă apuc de enumerări, dar credeţi-mă că există suficientă diversitate pentru a mulţumi orice fan avid al tacticii pe ture şi vă îndemn să-l încercaţi, dacă aveţi posibilitatea.

Nu toate sunt însă frumoase: chiar dacă şarmul stilului grafic foarte distinct al variantei de PS3 s-a păstrat, în mare, grafica este desigur limitată de puterea PSP-ului, drept pentru care a dispărut superbul filtru care făcea jocul să arate ca o pictură. Hărţile sunt şi ele mult mai mici, iar numărul limitat de unităţi care pot fi prezente simultan pe hartă elimină posibilitatea conflictelor de amploare din predecesor. Practic fiecare hartă este împărţită în câteva petice, la care capeţi acces progresiv, pe măsură ce capturezi puncte de tranziţie din ghearele adversarilor. Punctele folosesc evident la „teleportarea" propriilor unităţi pe următorul segment - o găselniţă care face mai suportabilă scara redusă a hărţilor. Nu la fel de suportabilă e relativa repetitivitate a teatrelor de luptă şi faptul că tranziţia între harta tactică 2D şi câmpul de luptă 3D necesită câteva secunde bune, chestie enervantă, care scade mult din cursivitatea luptelor. Ce-i drept, eu am testat varianta UMD pe un PSP Phat, aşadar e posibil ca cea pentru PSP Go să facă tranziţiile instantaneu sau mult mai repede - chestie pe care n-am reuşit s-o aflu. N-am putut experimenta nici multiplayer-ul, care permite confruntări 2vs2 sau cooperarea a maximum patru jucători legaţi într-o reţea wireless ad-hoc. Păcat că nu se poate juca şi online! În rest, povestioara şi personajele mi s-au părut cam insipide, însă presupun că-i vor satisface pe maniacii într-ale anime-ului. Tot ce pot spune este că fanul TBS din mine a fost pe deplin satisfăcut de ofertă şi că mi-ar plăcea să văd un Valkyria Chronicles de PC, cel puţin la fel de frumos şi complex precum varianta de PS3 şi neapărat cu multiplayer hot-seat şi online. Deocamdată, apare la anu' VC III, tot pentru PSP.

Caleb



Pe română, ZDRANG!!

VERDICT LEVEL

+
- cea mai accesibilă şi totodată complexă strategie pe ture pe care am văzut-o (Worms nu se pune)
- prezentare audiovizuală fermecătoare

−
- hărţi mici şi adesea reciclate pe parcurs
- fluiditate întreruptă de comutarea între harta tactică şi vederea 3D

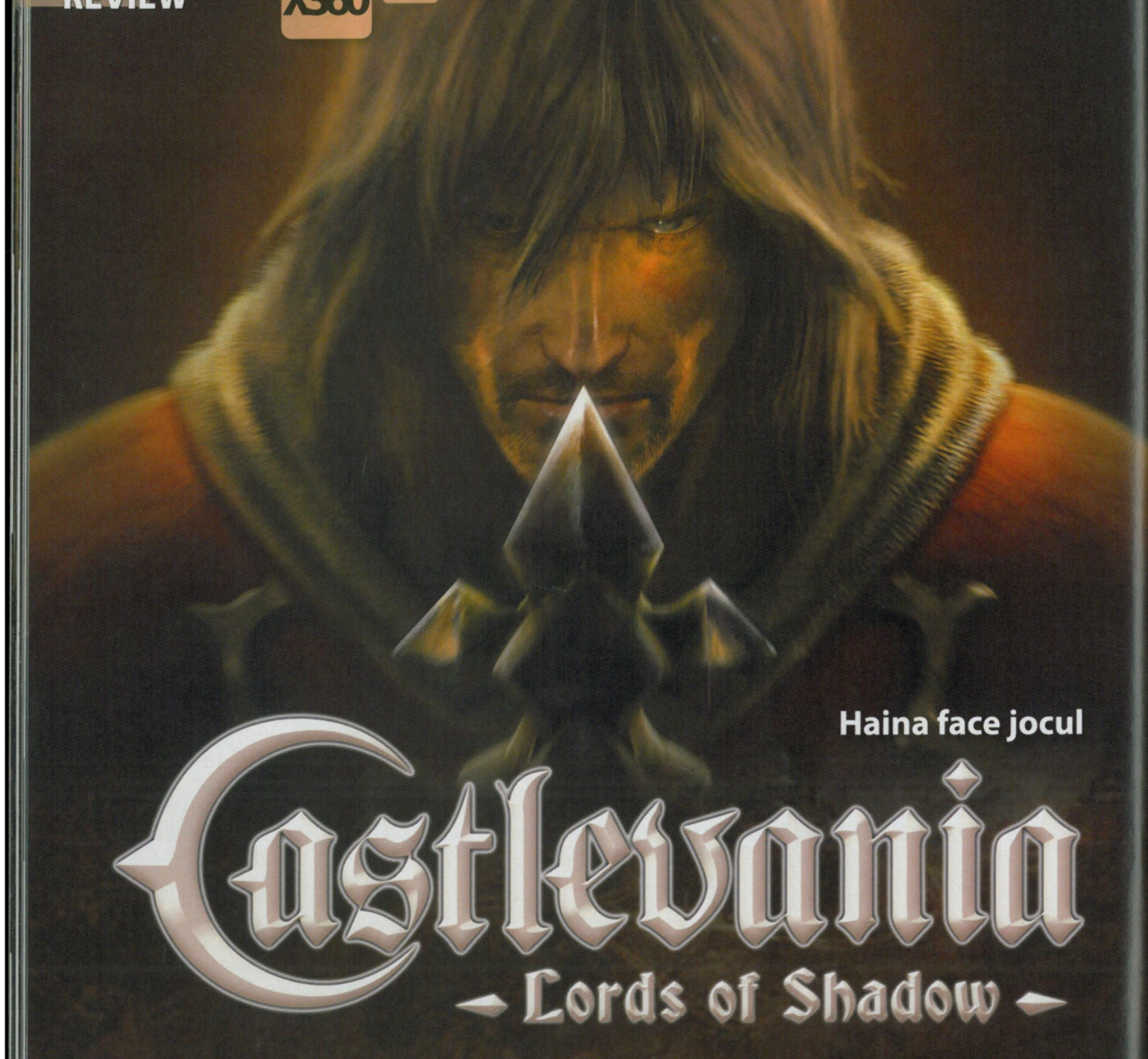
PE SCURT:
Un copil de excepţie al strategiei pe ture cu acţiunea la persoana a treia, cu elemente drăguţe de role playing (preluate din seria Persona, cu siguranţă), destulă profunzime şi totodată foarte accesibil. Îi lipseşte amploarea, dar compensează savoarea.

8.5

Gen RPTBS **Producător** Sega **Distribuitor** Sega
Ofertant TNT Games **ON-LINE** sega.com/games/valkyria-chronicles-2

CERINTE MINIME:
Consolă Sony PSP

ALTERNATIVA VALKYRIA CHRONICLES
Fiind un mix unic de role playing şi strategie pe ture cu o atmosferă pe măsură, nu pot spune că există o alternativă adevărată la ceea ce oferă Valkyria Chronicles II decât în predecesorul său, din păcate disponibil exclusiv pentru PS3. Dacă n-aveţi noroc de aceste console, vă puteţi refula cu un Worms.



Haina face jocul

Castlevania – Lords of Shadow

Înainte de a purcede cu această povestioară despre cavaleri nobili, vârcolaci turbaţi şi domniţe căzute la datorie, trebuie să vă avertizez: nu am jucat niciun titlu Castlevania până acum şi, în afara unor informaţii generaliste, nu cunosc mai nimic despre trecutul glorios (sau nu) al jocurilor celor de la Konami. Însă, conform spuselor producătorilor, Lords of Shadow ar fi trebuit să reprezinte un nou început pentru serie, cu un fir epic „blând" cu noii veniţi, numai bun pentru a ne transforma pe noi, ignoranţii neinformaţi, în fani înfocaţi Castlevania. Mai mult, s-a renunţat la dezvoltarea jocului în Ţara Soarelui Răsare, iar pentru Lords of Shadow, Konami a apelat la un studio cât se poate de european, spaniolii de la MercurySteam, aceleaşi minţi confuze din spatele shooter-ului (mai puţin) horror Clive Barker's Jericho.

Spuneam un pic mai devreme că nu sunt la curent cu povestea din spatele seriei Castlevania. Chiar şi după ce am jucat Lords of Shadow, pot afirma liniştit acelaşi lucru. Firul epic este confuz, inconsecvent şi împrumută aproape toate stereotipurile domeniului fantasy. Gabriel Belmont este un vrednic cavaler al Frăţiei Luminii, un soi de fanatici religioşi cu intenţii bune, ale căror vieţi sunt dedicate ocrotirii celor neajutoraţi (crap!) în faţa ameninţărilor venite din partea Lorzilor Întunecaţi (double crap!). Gabriel este trimis de frăţie pentru a încerca să comunice cu sufletul nevestei sale (un pic cam decedate), care se zice că ar poseda informaţii nepreţuite despre Lorzii Întunecaţi (triple crap!). Astfel, neînfricatul cavaler se avântă într-o adevărată epopee, în care trebuie să înfrângă tabăra întunecată, în acelaşi timp încercând să-şi stăpânească furia lăuntrică şi dorinţa-i nestăvilită de răzbunare pentru moartea preaiubitei sale consoarte (steaming pile of crap!).

Lăsând la o parte patetismul exagerat al firului epic, jocul oferă o campanie single player neaşteptat de lungă. În timp ce alte titluri action adventure cu greu depăşesc bariera celor zece ore de gameplay, MercurySteam s-a autodepăşit la acest capitol. Castlevania: Lords of Shadows oferă o durată totală de joc de peste 20 de ore. Din păcate, această campanie de dimensiuni apreciabile este împărţită în niveluri foarte scurte, de 10-15 minute fiecare, ce fragmentează foarte mult gameplay-ul propriu-zis. Aceste niveluri dau dovadă şi de inconsecvenţă la capitolul continuitate, Gabriel străbătând numeroase zone, cu treceri subite de la un tip de decor la altul. Acum eşti într-o mlaştină, apoi intr-un cimitir, imediat intri într-un cuib subteran de păianjeni şi ieşi într-o citadelă labirintică. Pur şi simplu ai senzaţia că producătorii au încercat să diversifice jocul cu forţa, jucătorului nefiindu-i acordat destul timp pentru a se „acomoda" cu adevărat cu mediul înconjurător. Odată terminat un nivel, acesta poate fi revizitat oricând, anumite secţiuni nefiind accesibile decât în urma folosirii anumitor upgrade-uri, dobândite mai târziu în joc. Aceste upgrade-uri sunt, de asemenea, strâns legate de sistemul de combat din Castlevania: Lords of Shadow.

La prima vedere, Gabriel nu este decât o nouă copie a lui Kratos, luptele din Lords of Shadow purtându-se într-o manieră asemănătoare cu cele din seria God of War. Există însă şi câteva diferenţe notabile, majoritatea foarte inspirate. Excepţie face folosirea trigger-ului L2 (sau LT, în cazul gamepad-ului de Xbox 360) atât pentru pararea loviturilor adversarului, cât şi pentru evitarea atacurilor acestora (atunci când trigger-ul este apăsat şi este orientat stick-ul analog stâng într-o anumită direcţie). Este destul de incomod, mai ales pentru cei obişnuiţi cu schema de control din God of War, unde stick-ul analog drept era folosit pentru eschivă. După cum aminteam mai devreme, Gabriel îşi poate îmbunătăţi armele, dintre care cea mai folositoare este fără urmă de îndoială crucea de luptă (Combat Cross). Departe de un simplu simbol religios, această unealtă este dotată cu tot felul de tăişuri şi lanţuri extensibile, numai bune pentru a doborî chiar şi inamicii periculoşi în doi timpi şi trei mişcări.



Cu Dumnezeu, înainte!



Ţi-am zis să nu bagi degetele în priză?

La început, Gabriel este capabil să execute doar câteva combo-uri, dar numeroase alte astfel de combinaţii de lovituri pot fi achiziţionate mai târziu, cu ajutorul punctelor de experienţă câştigate în bătălie. Pe lângă această experienţă, inamicii doborâţi emană şi sfere de energie magică neutră, pe care personajul principal le poate asimila în două moduri. Energia magică neutră poate fi transformată fie în light magic, care poate fi folosită pentru a vindeca rănile lui Gabriel, fie în dark magic, capabilă de a spori puterea armelor mânuite de cavaler. Aceste adăugiri de efect nu au fost implementate doar de amorul artei, folosirea magiei fiind imperativă pentru a putea ieşi învingător din confruntările împotriva creaturilor ostile ce populează lumea din Castlevania: Lords of Shadow. De altfel, chiar şi pe cel mai uşor nivel de dificultate, vă puteţi aştepta la o replică foarte consistentă din partea acestora.

Din păcate, „originalitatea" poveştii este reflectată şi în varietatea tipurilor de inamici. În Castlevania, şi-au refăcut apariţia trollii, gremlinii, păianjenii imenşi, vârcolacii şi alte tipuri de „vieţuitoare" care pot fi întâlnite mult prea des în astfel de jocuri. Cele mai solide pot fi şi călărite, ajutorul acestora fiind imperativ în anumite situaţii pentru a progresa. Nu lipsesc nici secvenţele QTE (quick time event), realizate însă într-o manieră originală. În aceste momente, două cercuri concentrice apar pe ecran, unul dintre acestea micşorându-se constant. Pentru a efectua corect acţiunea scriptată, trebuie apăsat orice buton în intervalul de timp care începe atunci când raza cercului variabil devine mai mică decât cea a cercului fix şi se termină odată cu dispariţia de pe ecran a cercului variabil. Explicaţia pare complicată, însă mecanica aceasta funcţionează bine şi adaugă o notă de originalitate unui joc care, de altfel, nu are prea multe în comun cu acest termen. Apar şi o serie de boşi,



Ce cauţi, drace, în Casa Domnului?



The big bad wolf...





de dimensiuni apreciabile, luptele împotriva acestora fiind puternic inspirate din confruntările împotriva coloşilor din Shadow of The Colossus.

Pe lângă luptă, crucea amintită mai devreme este folosită şi în timpul secvenţelor de platforming. Acestea se încadrează însă în curentul de inconsecvenţă caracteristic jocului. În unele situaţii, pot fi realizate anumite mişcări spectaculoase, în altele, identice în teorie, aceste manevre, în mod misterios, nu mai pot fi executate. Nici unghiurile fixe ale camerei nu ajută, lipsa de experienţă a echipei producătoare cu acest gen de jocuri fiind evidentă.

Grafica este însă capitolul la care Castlevania: Lords of Shadow străluceşte cu adevărat. Pot afirma fără să mă hazardez că jocul celor de la MercurySteam se bate de la egal la egal cu God of War III din acest punct de vedere, depăşindu-l chiar în anumite momente. Aş îndrăzni să merg până la a desemna Lords of Shadow drept cel mai arătos joc multiplatform al anului 2010, bogăţia de detalii şi shader-ele excelent folosite încântând retina privitorului. Castlevania este încă un titlu al cărui aspect grafic ridică un mare semn de întrebare în privinţa utilităţii achiziţiei unei plăci video foarte scumpe în detrimentul unei console PlayStation 3 sau Xbox 360.


Da' ce ochi mari ai, bunicuţo...

Nu acelaşi lucru poate fi spus şi despre sunetul jocului, tras oarecum în jos de lipsa de implicare emoţională a actorilor care dau viaţă personajelor principale. Având în vedere ca în distribuţia lui Lords of Shadow figurează nume precum Robert Carlyle sau Patrick Stewart (oui, oui, Jean-Luc!), mă aşteptam la o performanţă actoricească mult peste cea prezentă în acest joc.

Astfel, Castlevania: Lords of Shadow este un titlu al contrastelor: excelează la unele capitole (precum aspectul grafic sau sistemul de luptă), dezamăgind atunci când vine vorba de poveste sau anumite elemente de gameplay. Ca o părere personală, dacă sunteţi un proaspăt deţinător al unei console HD, Lords of Shadow ar trebui să se numere printre primele achiziţii pentru aceasta. Controlul este îndeajuns de simplu pentru a familiariza începătorul în ale consolelor cu gamepad-ul, în timp ce grafica este numai bună pentru a etala puterea de procesare a proaspăt achiziţionatei „jucării”.

■ **Cosmin Aioniţă**


Gabriel Belmont, chevalier extraordinaire!

VERDICT LEVEL

\+
- grafica, grafica şi iar grafica
- multe ore de joc
- combo-uri mii şi stele făclii

−
- mult prea stereotipic
- nivelurile sunt prea scurte şi inconsecvente
- voice acting dezamăgitor

PE SCURT:
Deşi nu străluceşte, C:LoS este recomandat începătorilor în ale jocurilor pe console sau înrăiţilor genului.

7.4

Gen Action/Adventure **Producător** MercurySteam Entertainment/Kojima Productions **Distribuitor** Konami **Ofertant** Monosit **ON-LINE** www.konami.jp/castlevania

CERINTE MINIME:
Consolă PlayStation 3 (disponibil şi pe Xbox 360)

ALTERNATIVA GOD OF WAR III
Dacă stângăciile din Castlevania vă exasperează, remediul poartă numele God of War III. Aproape toate capitolele la care Lords of Shadow scârţâie sunt realizate ireproşabil în creaţia celor de la Sony Santa Monica.

BLOODY GOOD TIME



Crimă pe platoul de filmare

Dacă ai fi regizor de film şi ar trebui să filmezi, zi de zi, telenovele tembele, nu-i aşa că te-ai plictisi? Cum ar fi, însă, dacă Rosalinda i-ar înfige cu adevărat cuţitul în spinare soţului infidel, chipeşul Juan de Chupacabra? Nu-i aşa că ar fi mult mai distractiv şi ai plânge şi mai tare? Dar dacă s-ar ucide între ei cu adevărat? Ei bine, în acest caz, telenovele s-ar transforma, probabil, în băi de sânge cu circuit închis, iar eu tot nu m-aş uita. Chiar şi acum, e suficient să comut pe aaacaaasăăăă... şi să vomit. Sunt un sensibil, n-ai ce-i face. Însă pentru un thriller cu aceleaşi premise, parcă aş scoate un leu din buzunar...

Motor!

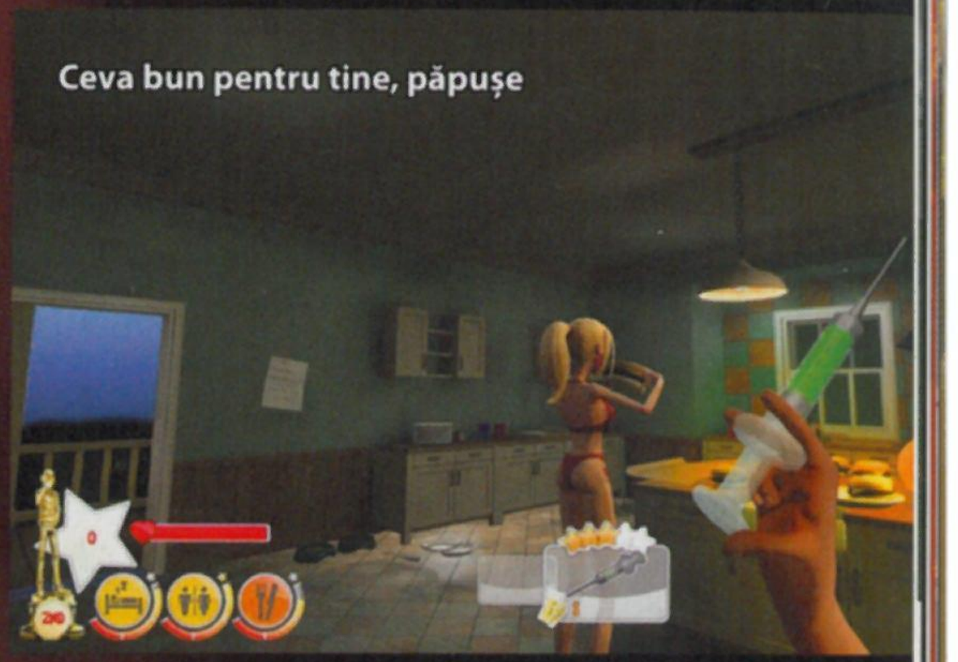
Bloody Good Time merge pe aceeaşi reţetă, shooter-ul de tip multiplayer lansat recent de Ubisoft oferind senzaţii tari similare, dar mai amuzante, inclusiv ca prezentare. Odată ajuns pe platoul de filmare, tu, actor cu perspective, poţi alege să interpretezi oricare dintre personajele prezente în scenariu, fiecare cu farmecul său aparte. Bagaboantă, clovn, derbedeu, gangster, poţi alege să fi ce vrei sau îţi place mai mult, însă orice ai alege, nu o să primeşti nimic deosebit în schimb, cum ar fi niscaiva abilităţi speciale. Eşti diferit doar ca înfăţişare, însă variaţiunea gameplay-ului este dată de combinaţiile ce pot fi realizate între arme şi gadget-uri. Poţi căra patru gadget-uri şi arme în acelaşi timp, însă poţi utiliza doar o armă şi un gadget pentru o singură „crimă”, în condiţiile în care avem la dispoziţie mitraliere, puşcoace, topoare, cuţite, chiar şi seringi. Din partea gadget-urilor, avem o serie de unelte care încetinesc victima, o dezorientează sau o atrag în capcane. Depinde numai de tine să găseşti combinaţia ideală, însă fiecare combinaţie oferă un rezultat mai mult decât mulţumitor, atunci când este reuşită.

Cu o singură excepţie, modurile de joc sunt deosebite, iar hărţile imită platouri de filmare cu teme Hollywoodiene diferite, cum ar fi o vilă pe plajă, un cazino din Las Vegas sau o casă bântuită. Denumit Hunt, principalul mod de joc din Bloody Good Time adună o mână de actori la un loc şi dă fiecăruia propria ţintă de urmărit, cu menţiunea că fiecare vânător este, la rândul lui, vânat de un alt actor. Mai avem modurile Deathmatch, unde e care pe care, Elimination, unde trebuie să elimini toţi inamicii de pe hartă ca să rămâi singur în parcare, şi Revenge, unde ţintele sunt alocate în funcţie cine pe cine omoară. Punctajul este dat de modul creativ în care ucizi, arma pe care o foloseşti mai des, ba chiar şi de umilirea victimelor după ce au fost lichidate, dacă se poate.

Chestiunea e că nu poţi ucide chiar pe oricine îţi iese în cale. Pe fiecare platou de filmare există agenţi de pază care patrulează în lung şi-n lat, electrocutând imediat pe oricine este văzut comiţând o crimă. Prin urmare, trebuie să-ţi vânezi prada de la distanţă şi să pândeşti momentul cel mai prielnic eliminării ei, preferabil într-un loc ferit de ochii lumii. Lucrurile se complică şi mai mult atunci când foamea, lipsa somnului şi WC-ul îşi cer dreptul. Dacă indicatorii ce reprezintă fiecare nevoie în parte sunt la un nivel foarte scăzut, îţi pierzi o parte din talentul actoricesc şi dai de bănuit. Dar atenţie când îţi satisfaci nevoile, mai ales la budă, pentru că urmăritorul tău primeşte un bonus gras atunci când te suprinde cu pantalonii în vine, ca să dau doar un exemplu. Să tot râzi, nu alta.


Răspuns incorect! Urmează o nouă intrebare


Dacă nici asta nu-i un motiv suficient să încerci jocul...


Ceva bun pentru tine, păpuşe

Bun dar...

Bloody Good Time este un joc de tip multiplayer, însă dispune şi de un tutorial bine pus la punct, astfel încât să înveţi cât mai uşor toate şmecheriile şi cotloanele hărţilor. După ce ai intrat pe net, însă, s-ar putea să ai parte de surprize mai puţin plăcute. Sunt foarte puţini cei care îl joacă online, iar de foarte multe ori când intri într-o horă mare, constaţi că nimeni nu a învăţat să-l joace ca la carte şi se duce totul naibii. Pentru că Bloody Good Time nu este Call of Duty sau Quake, ci un joc complex care cere multă atenţie şi răbdare. Dacă toată lumea ar îndeplini măcar aceste cerinţe, răsplata ar fi, garantat, mai mult decât satisfăcătoare.

■ **KiMO**


Stop cadru cu rânjet

VERDICT LEVEL

\+
- atrăgător ca grafică
- gameplay variat
- ieftin

−
- îi lipseşte o comunitate care să-l sprijine
- mulţi nu se obosesc să înveţe regulile şi distrug experienţa

PE SCURT:
Bloody Good Time devine o experienţă excelentă, chiar foarte satisfăcătoare, numai atunci când toţi actorii se prezintă pe platou cu scenariul învăţat aproape în întregime pe dinafară. Dacă nu ai răbdarea şi voinţa să înveţi lucruri noi, deosebite, Bloody Good Time n-are nicio treabă cu tine.

7.5

Gen Action **Producător** Outerlight **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** bloodygoodtimegame.com

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium 4 3.0 GHz Dual Core, Memorie 1 GB RAM, Accelerare 3D 128 MB VRAM

ALTERNATIVA HITMAN: BLOOD MONEY
Da, este single player, însă pentru cel mai îndrăgit şi mai temut chelios din istoria jocurilor de acţiune, asasinatul este o artă în sine.



Cine vrea să fie vânzător? Cine, cine?

Hai să mai încercăm o dată: „Cine vrea să vândă obiecte magice? Cine, cine?". Cât de mult contează un cuvânt în plus pus unde trebuie. Mulți ar spune că suntem sufocați de reclame, imagini, modă, eu aş spune mai repede că aşa suntem construiți. Luați, de exemplu, toți morcovii din debara/frigider sau de unde-i țineți voi (cei care nu au morcovi sunt exmatriculați până la următorul număr LEVEL), spălați-i pe toți atât de bine încât să nu mai trebuiască să fie curățați şi puneți-i într-un vas, ales pe măsură, adânc, dar frumos. Aşezați vasul în mijlocul mesei, la bucătărie, în sufragerie, nu contează, şi aşteptați. Dacă sunteți singuri în casă, o să aşteptați ca fraierii, dar, dacă mai trăieşte cineva cu voi, veți înțelege imediat cât de mult înseamnă imaginea, reclama. Chiar dacă n-au mai mâncat un morcov de ani, sunt convins că majoritatea va încerca cel puțin unul.

Pe acelaşi principiu a mers şi Carpe Fulgur, o firmă necunoscută până de curând, care a decis că cea mai afacere dintre afaceri este traducerea Indie-urilor japoneze, după care a început să bată la uşi: „Lucrăm la un proiect deosebit, dorim să localizăm un indie japonez..." „Zdrang", se auzi uşa unei publicații al cărei nume nu ne mai interesează. „... în care o fetiță încearcă să pună pe picioare un mic magazin şi să plătească datoria pe care tatăl ei a lăsat-o..." „Serios? Poftiți intrați, spuneți-ne mai multe", spuse Eurogamer-ul. „... deşi pare copilăros, universul şi povestea sunt într-o oarecare măsură culte, de exemplu recuperatorul este o zână, care, deşi o ajută pe Racet, nu îşi poate ascunde dispreţul față de rasa umană. Ea fixează ratele săptămânale (din ce în ce mai mari) şi o amenință pe fetiță că îşi va pierde casa dacă nu le va acoperi (ce ți-e şi cu reclamele la bănci)..." „Extraordinar", spuse Edge „Aveți şi poze?" „Sigur că avem, jocul a fost lansat în Japonia şi are deja o bază serioasă de fani!" Nici nu mai conta dacă jocul a avut succes sau nu, dacă avea fani sau nu, ce a contat a fost faptul că acum produsul era pe masă, era vizibil şi făcut interesant exact pentru oamenii interesați. Cu 18 zile înainte de lansare, Carpe Fulgur vânduse deja 25 000 copii numai din precomenzi, o realizare incredibilă, care i-a şi făcut să spună că vor continua să localizeze jocuri de nişă japoneze. Îi mai aşteptăm cu plăcere.



Majoritatea dialogurilor din joc au darul de a te surprinde, dar şi de a te face să zâmbeşti. În mijlocul unei temnițe, de exemplu, singura problemă este mâncarea. Logic!



Cavalerii de plastic sunt printre cei mai uşori combatanţi şi o sursă foarte bună de experienţă. O să-i iubiţi. Mulţi dintre ei au scobitori la ei. Un ingredient interesant.



Printre crengile unui copac. Racet şi Tear urmează eroul peste tot, dar nu participă la lupte, doar îl salvează în caz că viața lui ajunge la 0.



Prințesa Alouette încearcă să negocieze un preț nesimțit. Singurul client care ar plăti aproape oricât pentru obiectele pe care i se pun pata. Atenție însă, restul clienților sunt mofturoşi şi în caz de încercați să-i păcăliți şi îşi dau seama, pot duce vorba în oraş.

Konichiwa!!!

Cei dintre voi care mă cunosc deja, din ce am tot scris în revistă, ştiu foarte bine că un astfel de morcov e de fapt friptură pentru mine. Simulator economic, RPG, inovaţie, ambalaj japonez, ura, am spus, fără să am cum să prevăd dificultatea înşelătoare sau mai bine spus nonlinearitatea înşelătoare a jocului. RacetTear, Tear este numele zânei, te lasă să vinzi, să cumperi, să pierzi timpul sau să alergi prin temnițe (dungeon-uri) în ce ordine vrei tu. După care te loveşte cu scadența... Temnițe e un fel de a spune pentru că locurile prin care eroii angajați de Racet se plimbă, luptă şi caută obiecte magice, ingrediente sau comori sunt foarte variate, de la păduri până la poduri... Spuneam că... te loveşte cu scadența sau îți fixează o rată imposibil de atins. Asta la prima vedere, până realizezi că de fapt magazinul e mult mai important aici decât aventura, iar Racet avansează în nivel şi abilități (comerciale) mult mai frumos şi mai interesant decât eroii (ca luptători). Alt lucru pe care nu l-am înțeles, mai mult pentru că aşa mi-a fost condiționată mintea de majoritatea jocurilor, a fost faptul că aici, dacă ajungi să pierzi (să intri în indisponibilitate de plată), nu e sfârşitul lumii, Racet se „preface" că a visat tot ce ai făcut până acum, îşi păstrează inteligent nivelul la care a ajuns şi obiectele din acel moment şi te aruncă la începutul jocului. De fapt, jocul e clar conceput în aşa fel încât să nu poți să-l termini din prima trecere, o idee nemaiîntâlnită până acum de mine şi foarte descurajantă dacă nu cunoşti secretul. Am fost atât de frustrat în obsesia mea de a face totul perfect, încât aproape am renunțat la joc. După ce mi-a trecut însă, am început să văd totul cu alți ochi şi, în timp, RacetTear a reuşit să mă captiveze cum nu a mai făcut-o de mult un RPG.

Moshi moshi! (Nu mushi mushi)

Privind imaginile, poate vă veți întreba ce este de făcut în acest joc, de unde vine varietatea? Păi... pe lângă povestea oarecum aleatorie, încântătoare şi interesantă despre care nu o să vă spun nimic, în RacetTear managementul e dus la rang de artă. În timp, ajungi să negociezi prețuri, să preiei comenzi, să cumperi, să influențezi (oarecum) piața, ba chiar să recunoşti oamenii şi cam cât o să plătească fiecare pentru un anumit lucru. Te vei ocupa de atmosfera magazinului, plasamentul produselor (cele din vitrină fiind cele care vor atrage un anumit tip de cumpărători) şi susținerea stocului. Asta pe de o parte, pentru că pe cealaltă parte ai de întreținut relații cu oamenii oraşului, cu ghildele, dar mai ales cu eroii, cărora trebuie să le câştigi respectul/încrederea pentru a putea fi angajați. Eroii trebuie şi ei echipați, iar cele mai bune arme, armuri, fulare, nu se găsesc la orice colț de stradă. Ingredientele găsite în pivnițe (dungeon-uri) o să devină rapid cele mai importante obiecte pentru că îți vor deschide calea (prin combinarea lor cu alte obiecte) spre alte piese de echipament mult mai puternice. E suficient să spun că la un moment dat veți ajunge să aveți mai multe opțiuni decât timp, pentru că aici timpul înseamnă bani, iar orice acțiune costă.



Sincer, mocheta nu-mi place, dar era cea mai scumpă pe care o aveau. Ce ți-e şi cu fițele astea. Automatele din colț fac minuni, păcat că nu negociază şi prețul.

O altă parte ciudată a acestui joc este ideea de a dezvolta doar jumătate din poveste pe parcursul lui, cealaltă jumătate continuând după ultima plată şi genericul de sfârşit. Eu, de exemplu, am reuşit să termin jocul după a patra încercare din două treceri (am ajuns doar o dată în imposibilitate de plată) şi multe save-uri şi load-uri, datorate obiectelor (găsite) şi cererilor oarecum aleatorii, dungeon-urilor dificile, dar şi liniarității ascunse/impuse în spatele tuturor acestor acțiuni (asta dacă vrei să termini din cât mai puține treceri, că altfel jocul nu îți impune nimic). Aşa se face că Racet a mea avea doar level 20 când am terminat, din 50 maxim posibil, şi nu câştigase de partea ei decât 3 din cei 8 eroi, eventual, disponibili. Nu că nu m-ar fi interesat, dar pur şi simplu povestea şi experiența nu avansează cu aceeaşi viteză cu care joci. După generic, jocul se transformă într-un sandbox adevărat şi eşti lăsat să faci tot ce-ți taie capul. Dar nu numai povestea continuă, opțiunile se diversifică în continuare, item-urile şi ingredientele cresc şi ele în nivel, beciurile devin din ce în ce mai grele. Impresionant. Ittekimasu!

■ ncv

VERDICT LEVEL

\+
- simulator de magazin
- povestea
- farmecul

\-
- frustrant la început
- sunetul mai putea fi finisat

PE SCURT:
RacetTear este un joc fermecător, inteligent şi deosebit. De neratat pentru cei cărora li s-a aplecat în urma ploii din ce în ce mai abundente de titluri generice cu miros de plastic.

8

Gen SIM Economic/RPG **Producător** EasyGameStation **Distribuitor** Carpe Fulgur
ON-LINE carpefulgur.com/racettear

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium 4 @ 1.7 GHz/Athlon XP @ 1700+ **Memorie** 512 MB RAM
Accelerare 3D 64 MB VRAM

ALTERNATIVA EVE ONLINE
Sincer. Habar nu am! Acesta este singurul joc pe care-l ştiu (sau de care mi-am adus aminte în această oră din noapte) în care poți face comerț peste nivelul din RacetTear, pleca în misiuni, creşte în nivel şi un milion de alte lucruri.

Europe 1200

Mod pentru Mount & Blade: Warband [pe DVD]



Europe 1200 este un mod care încearcă să recreeze Europa secolului al XIII-lea, reprezentând o mulţime dintre facţiunile vremii, cu unelte şi unităţi de luptă specifice, fie că este vorba despre legendarii cavaleri teutoni sau englezi. Din acest punct de vedere, Europe 1200 este un mod extrem de „stufos".

Există peste 20 de facţiuni corect redate din punct de vedere istoric, ce luptă pentru supremaţie pe o mare hartă a Europei, la fel de realist reprezentată. Înfăţişarea personajului interpretat şi a armatelor poate fi radical îmbunătăţită, mulţumită ofertei generoase de armuri şi diversităţii acestora, dată tocmai de numărul mare de facţiuni prezente la apel. Iar pentru că Europe 1200 este un mod fidel realismului, fiecare nobil a fost botezat după figuri reprezentative pentru facţiunile reale ale vremii. Există chiar şi o listă de bannere din care putem alege pentru a da şi mai multă personalitate facţiunii alese.

De asemenea, ni se pune la dispoziţie un sistem simplist de management al regatului şi putem provoca lorzi, ba chiar şi regi la dueluri amicale, aspect ce dă un plus de savoare experienţei de joc. De fapt, Europe 1200 excelează la capitolul luptă unu la unu, la fel cum o face şi jocul care îl găzduieşte.

Lista noutăţilor mai include 22 de tovarăşi noi numai buni de recrutat (inclusiv Robin Hood, de mare ajutor şi de efect în fruntea arcaşilor englezi), precum şi lupte realiste în contexte diferite, precum cea în care porţi stindardul francez de-a lungul istovitoarei campanii împotriva Imperiului Roman. Printre altele, poţi face loot în mod automat, de unde rezultă că vei progresa mai rapid, iar infanteriştii pot „fura" suliţele din mâinile ostaşilor călare ce le atacă poziţiile, crescând moralul armatei din care fac parte şi împiedicând cavaleria să domine excesiv luptele purtate în spaţii deschise.

Harta foarte detaliată din Europe 1200 permite explorarea unei zone întinse şi cuceriri numeroase. Războiul este pretutindeni, având în vedere numărul mare de facţiuni prezente pe ea şi, orice facţiune ai alege să sprijini, vei fi apoi înconjurat de pericol la tot pasul. În principiu, cel mai apropiat vecin îţi poate deveni imediat cel mai crâncen duşman. Marea problemă este că unele quest-uri nu funcţionează, pentru simplul motiv că obiectul acestora pare să lipsească cu desăvârşire din locul în care ar trebui să fie. În rest, sunt sigur că versiunile ulterioare vor cizela porţiunile cu probleme, eliminând bug-uri şi îmbunătăţind sistemul de management, mai ales din punctul de vedere al funcţionalităţii.

Prin urmare, Europe 1200 este un mod de recomandat oricărui fan al jocului Mount & Blade: Warband, pentru că este distractiv şi vine cu o temă proaspătă. Mai mult decât atât, le oferă amatorilor de lupte medievale o experienţă de durată. Apropo, v-am spus că puteţi călători şi lupta pe mare?







Project Lumoria: Episode 1

Mod pentru Halo: Combat Evolved [pe DVD]



Au existat puţine incursiuni de tip single player în materie de gameplay pentru jocul Halo: Combat Evolved, însă mai toate au fost simulacre ale misiunilor originale, simple hărţi sau încercări nereuşite. Totuşi, se poate, lucru demonstrat de Project Lumoria: Episode 1, o campanie solo deosebită, lansată de curând la apă de către TM Mapping Team. Dacă v-a plăcut campania originală, nu vreţi să rataţi acest mod.

Project Lumoria ne trimite în anul 2525, la începutul războiului dintre oameni şi extratereştrii Covenant, când oamenii de ştiinţă au descoperit o nouă planetă. Lumoria nu este însă o planetă oarecare, iar proprietarii ei de drept se grăbesc să-i captureze pe intruşi. Misiunea ta, precum şi a celorlalţi trupeţi ODST trimişi ulterior pe planetă, este să-i salvezi pe oamenii de ştiinţă cu pricina.

Lumoria este un întreg nivel, comparabil, ca dimensiune şi porţie de pac-pac, cu oricare dintre nivelurile originale. La fel, lupta este purtată într-o manieră clasică. De-a lungul misiunii, eroul dă piept cu tot felul de inamici şi vehiculele acestuia, inclusiv nave de desant, care toarnă cu lighioane Covenant gata să te cureţe. Din propria ogradă, eşti ajutat de navele Pelican, care mai scapă câte o mână de meseriaşi ODST sau soldaţi vorbăreţi în ajutorul tău.

Mediul de joc este foarte bine realizat, echipa din spatele mod-ului împingând limitele engine-ului Sapien. Project Lumoria se laudă chiar şi cu efecte de iluminare mult îmbunătăţite, nu doar cu spaţii mai largi de joc. La polul opus, AI-ul are tendinţa (ca în orice joc Halo, de fapt) să mai calce şi strâmb, iar voice acting-ul este incredibil de prost realizat. Păcat, pentru că altfel Project Lumoria este un mod extrem de interesant şi de distractiv. Într-un cuvânt: recomandat.





Flight Gear



Flight Gear este un simulator de zbor gratuit, asemănător cu Microsoft's Flight Simulator, deoarece ne permite să zburăm cu un număr foarte variat de avioane, elicoptere şi alte zburătoare. Jocul include peste 200 de modele, majoritatea cu panouri complet 3D şi piese mobile, scena fiind completată de replici fidele ale multor aeroporturi reale. Mai exact, peste 20 000, cu piste corect amplasate şi marcate, inclusiv cu instalaţii de iluminare la apropiere. Peisajul include, de asemenea, lacuri, râuri, drumuri, căi ferate, oraşe, vegetaţie etc. Luminile de la sol sunt concentrate în marile aglomerări urbane ce au ca bază hărţi reale, dar până şi farurile maşinilor sunt vizibile pe autostrăzile importante. În acest fel, zborul de noapte este mai realist, permiţând localizarea mai facilă a oraşelor şi a autostrăzilor, ce pot fi utilizate ca puncte de reper.

Pe lângă toate acestea, jucătorii pot descărca peisaje noi sau achiziţiona DVD-uri cu întreg mapamondul de pe site-ul oficial. Înainte de toate însă, Flight Gear este un simulator bazat pe trei modele dinamice de zbor ce simulează cu precizie zborul unui avion. Astfel, jucătorul se poate bucura de realitatea zborului şi din faţa calculatorului, cu orar zilnic exact şi poziţionare corectă a Soarelui, Lunii, stelelor şi planetelor, în funcţie de momentul zilei şi dată.

Pentru început, trebuie să alegi un model de avion sau elicopter din imensul hangar al jocului. Toate sunt replici exacte ale modelelor reale, lista incluzând atât aeronave de agrement, cât şi uriaşe avioane de pasageri. Chiar şi avioane Concorde. Înainte de a decola însă, este necesară citirea manualului, pentru că de aici lucrurile se complică. Numai când te uiţi la câte butoane şi manete trebuie să acţionezi ca să decolezi dintr-un punct A şi să aterizezi într-un punct B în siguranţă, te ia cu dureri de cap. Aşadar, să nu vă speriaţi dacă primul vostru zbor este un dezastru. Sunt multe de învăţat, dar şi satisfacţiile pe măsură. În acest sens, de un real ajutor sunt şi tutorialele video de pe YouTube. Totuşi, vă sfătuiesc să vizitaţi mai întâi site-ul oficial, unde veţi descoperi nu doar manualul, dar şi o comunitate extrem de mare.





Un alt aspect important al jocului este că poate fi jucat pe configuraţii de sistem mai puţin performante (sunt suficiente un procesor AMD Athlon 64/Pentium 4 şi o placă video cu suport OpenGL), indiferent de sistemul de operare. Iar când te gândeşti că mai este şi gratuit, parcă nu-ţi vine să crezi. Aeronavele sunt frumos modelate, iar peisajele şi aeroporturile corect reprezentate, de unde rezultă că s-a muncit enorm de mult la el. Este drept că mai sunt multe aspecte ce se cer îmbunătăţite, mai ales din punctul de vedere al funcţionalităţii aparaturii de bord, dar per total, Flight Gear este un titlu de neratat pentru pasionaţi, fie ei cunoscători sau amatori ai zborului cu motor.

www.flightgear.org

Cube 2: Sauerbraten



Sauerbraten sau Cube 2, cum preferă mulţi să-i spună, a fost gândit iniţial ca un remake al jocului original, iar din 2004 şi până în zilele noastre a fost constant îmbunătăţit, atât din punctul de vedere al gameplay-ului, cât şi vizual. La bază, Cube 2: Sauerbraten este un FPS foarte alert şi antrenant, ce vine cu suficient de multe moduri de joc pentru a capta atenţia, trei modele de jucător, hărţi excelente şi diverse tipuri de arme. Însă afacerea devine şi mai interesantă odată ce aflăm că, pe lângă hărţile ce vin la pachet cu el, există un editor co-op ce permite editarea hărţilor online, în timp real, alături de alţi jucători. Unde aţi mai întâlnit asta?
De asemenea, fanii clasicului Unreal Tournament se vor bucura să descopere o hartă Instagib din jocul care a definit genul, în timp ce amatorilor de Counter-Strike le-a fost rezervat un remake pentru dust2.

Rulat cu detaliile la maximum, jocul arată extrem de bine, texturile detaliate transformând vânzoleala de pe fiecare hartă într-o cursă de plăcere. Muzica, la rândul ei, este excelentă, mai ales pentru un joc de acţiune gratuit. Singura nemulţumire este legată de efectele sonore din joc, cum ar fi grohăiturile enervante ale jucătorilor care crapă, ce devin insuportabile după o perioadă îndelungată de joc pe o hartă aglomerată. Noroc că avem fizică foarte bine implementată şi acţiune furibundă.



Dintre modurile de joc oferite de Cube 2, merită menţionate CTF (Capture The Flag), Instagib (unde, la fel ca în UT, jucătorul moare dintr-un singur foc) şi Teamplay (echivalentul modului Team Deathmatch). Despre modul co-op de editare în timp real am pomenit deja, deci nu vă mai rămâne decât să puneţi la punct şi nişte servere, chestie foarte uşor de realizat.

Însă chiar şi ca engine, Cube 2: Sauerbraten este suficient de puternic pentru a sta la baza realizării unui FPS nou, complet diferit, iar ca joc de sine stătător, este o experienţă mai mult decât plăcută. Dacă scoatem efectele sonore enervante din ecuaţie, am putea spune că-i aproape perfect. Este arătos şi se descurcă foarte bine pe configuraţii de sistem slabe, mai ales dacă „umblăm" puţin şi la detalii.

www.sauerbraten.org





ZBOARĂ, BĂ!

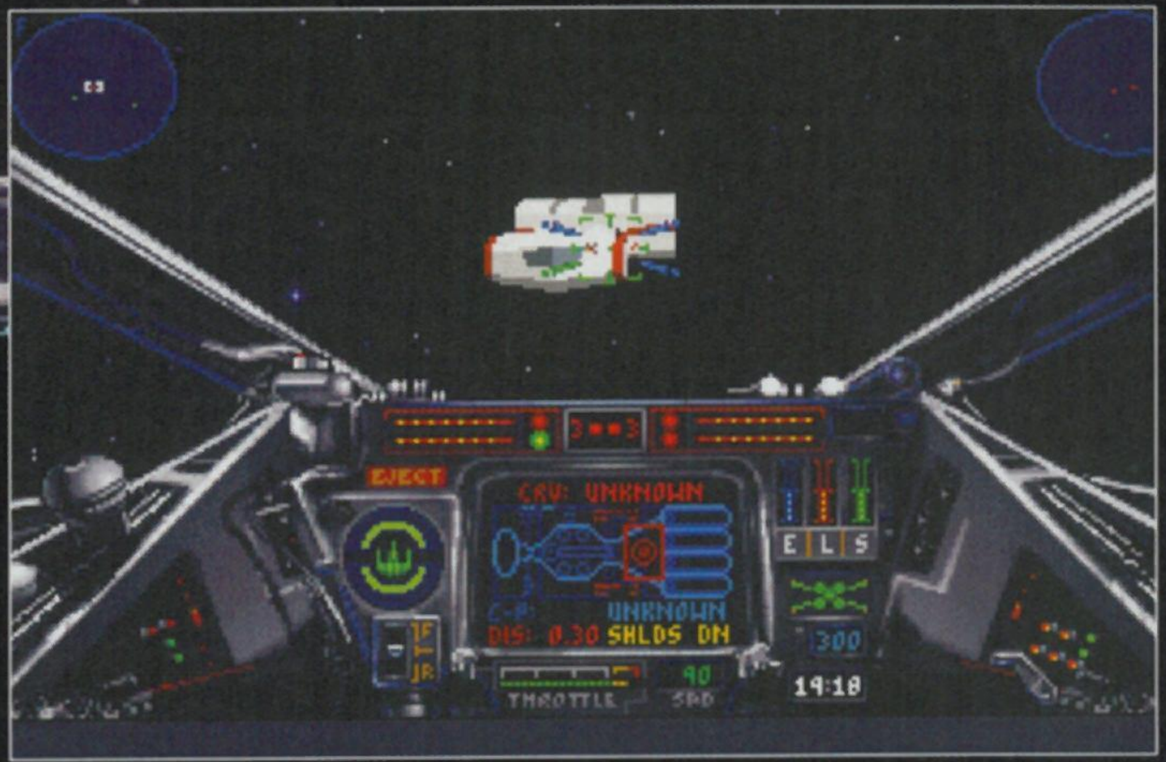
Din păcate, X-Wing Alliance are o problemă majoră cu plăcile video din noua generație (unde prin „noua" mă refer la ce au scos ATI şi mai ales NVIDIA în ultimii cinci-şase ani). Drept urmare, vă puteți trezi în situația dubioasă în care o „vechitură" din '99 face mai multe nazuri decât Crysis. Alliance e un mare mofturos şi strâmbă urât din nas când vine vorba să ruleze corect pentru un om nou, cu o placă video nouă şi drivere noi. Pe scurt, versiunea accelerată grafic a lui Alliance e aproape de nejucat ținând cont de prostul obicei al obiectelor (în principal navele de zbor) 3D de a se face nevăzute atunci când le iei în colimator. Îl puteți juca în mod software (nu arată rău, dar pun pariu că la vremea lui v-ați ofticat că nu-l puteți butona cu detaliile la maximum) sau să continuați lectura. Cum principala grijă a celor de la NVIDIA e ca noi să obținem două frame-uri în plus în STALKER cu driverele cele noi ale împăratului, problemele unui anonim ca Alliance (să vedeți cât le-a luat să rezolve problema dispariției texturilor din Neverwinter Nights 2 pe plăcile 8800) au rămas nerezolvate până când un individ cu prea mult timp liber s-a jucat cu un hexeditor şi a rezolvat problema modificând executabilul jocului. Operațiunea nu e foarte complicată pentru indivizii care îşi petreceau weekendurile mânărind save-uri cu DiskEdit-ul, dar cum nu toți au chef să ia la mână executabilul şi să o ardă relaxat în hexa, acelaşi omuşor bine intenționat a produs un mic utilitar, XWA Hacker, care modifică automat executabilul şi rezolvă elegant şi rapid problema. O altă hachiță a lui Alliance ar fi coruperea fonturilor în rezoluții mai mari de 640x480, dar ea se rezolvă foarte simplu descărcând fonturi alternative de pe lucasfiles.com.

Pe aripile Imperiului

Am văzut lumina zilei cu 18 ani înaintea lui Phantom Menace, ceea ce înseamnă că am căpătat microbul Star Wars în urma unui contact prelungit cu trilogia originală. Pe atunci decrepitul Palpatine, un moşulică palid, dar meşter mare în mânuirea Forței, dăduse deja cătănia jos din pod. Distrugătoarele imperiale brăzdau spațiul cosmic întru stârpirea veşnică a rebeliunii, haiducul Yoda, acel Terente ilegalist, mic şi verde al Forței, îşi făcea veacul prin mlaştinile neprimitoare ale Dagobath-ului, iar Vader, albul cu vocea lui Thulsa Doom, era proverbialul tată bețiv cu Forță grea care nu privea cu ochi buni noul anturaj al Fiului Risipitor de Forță, Luke Skywalker. Deşi într-un final Darth „I'm your father" Vader a tăiat cel mai gras bou din grajdurile imperiului în cinstea reîntoarcerii la Forță a lui Luke, timp de aproape trei filme l-am considerat un tip cool, hotărât, ordonat, cu principii şi un scop bine definit. Păcat că singurul moment de slăbiciune al Omului Vader a dus la prăbuşirea Imperiului şi a demolat un mit, dar casca lustruită în care se oglindeau exploziile jucăuşe ale X-Wing-urilor va rămâne întotdeauna întipărită în sufletele noastre. RIP Darth Vader... Eh, adevărate vremuri bune pentru fanii Star Wars, vremuri excelente pentru fanii Star Wars cu PC. Pentru că mulsul francizelor e un obicei străvechi, transmis din corporație în corporație până în zilele noastre. Cu deosebirea că, pe atunci, mulgătoarele erau atent selecționate, erau de preferat degetele finuțe şi dibace, iar mai marii grajdurilor manifestau o deosebită grijă pentru ugerul sensibil al francizei şi încercau, pe cât posibil, să protejeze animalul sperios, gata oricând să răstoarne şuştarul pixelat cu copita, de haitele de critici înfometați. Nu sunt chiar sigur că exista o etică solidă a mulsului, fiind totuşi vorba de afaceri, dar avem seria X-Wing, seria Dark Forces, seria Jedi Knight, seria KotOR (aveți dreptate, KotOR are de-abia şase anişori, nu poate fi numit un clasic retro, dar am simțit nevoia să-l pun şi pe el pe listă). Acum comparați-le cu portările de mântuială ale seriei Force Unleashed sau cu orice produs Star Wars apărut pe piață în ultimii cinci ani şi încercați să-mi spuneți







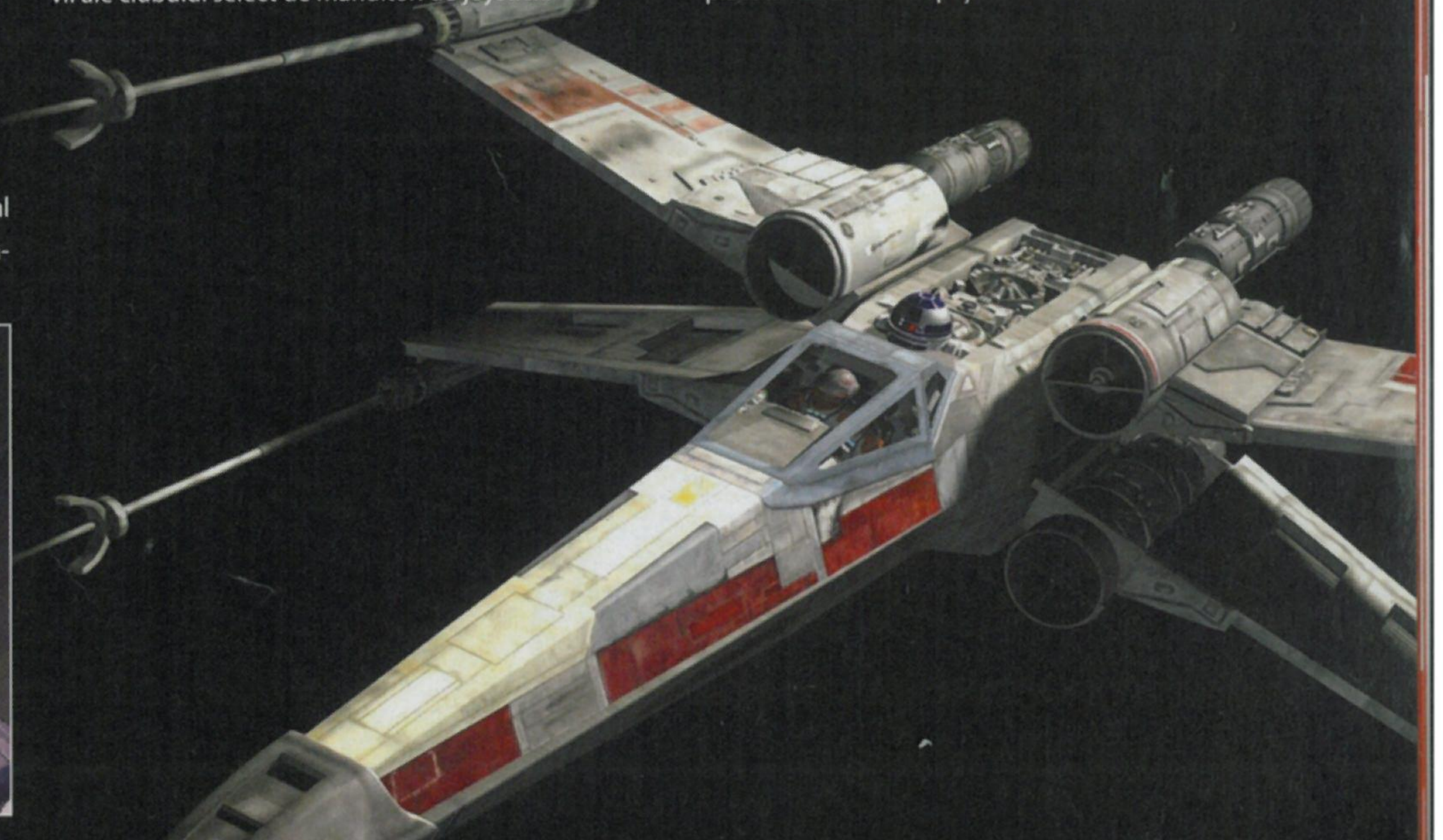
cu o față serioasă: „Ciolane, mănânci rahat, fenomenul Star Wars e mai proaspăt şi mai plin de viață acum că avem bloom şi bugete de zeci de milioane de dolari".

Se pare că, în acele vremuri pline de Forță creatoare, Space Sim-ul era un gen vandabil. Sper să nu vă mint, dar Chris Roberts şi al său Wing Commander (un joc cu buget enorm pentru acele vremuri, apărut în 90) au dovedit că zborul spațial, uşor îndulcit (nostalgia ca nostalgia, chiar dacă îmi aduc aminte de el ca de un space-sim, adevărul e că Wing Commander era un arcade frumuşel, mainstream, cu mult bling) şi mulat pe o povestioară cât de cât interesantă are un enorm potențial comercial. Ştiți cine mai avea un enorm potențial comercial? Războiul Stelelor. Ce era între stele? Spațiu. Ce se întâmpla în spațiu? Imperiul dădea în cap Rebeliunii. Şi invers, când plot twist-ul o cerea. Lucaşii, fiind nişte afacerişti de frunte, s-au prins că un simulator spațial în universul Star Wars ar fi moartea națiunii şi visul umed al fiecărui fan Star Wars cu PC. Lawrence Holland şi compania Totally Games, cunoscuți pentru Battlehawks, Their Finest Hour şi Secret Weapons of the Luftwaffe plus addon-uri, toate produse pentru lucaşi, au primit misiunea de a ajuta gamerii să grăbească sfârşitul Imperiului din carlinga unui X-Wing (vorba vine, deşi jocul se numeşte X-Wing, în el erau simulate o serie de nave celebre ale Alianței). X-Wing s-a bucurat de un succes nebun, binemeritat de altfel, iar lucaşii au continuat să pompeze bani în sequel-uri, spinoff-uri şi addon-uri până în 1999, când simulatorul (voi folosi acest termen chiar dacă simularea zborului spațial în adevăratul sens al cuvântului, adică mai hardcoruță aşa, a început să se vadă de-abia în Elite 2 şi, mai încolo, în I-War) spațial a intrat într-o comă profundă. Nu înainte de a-şi scrie testamentul - şi ce testament! - căci 1999 a fost anul în care au apărut X-Wing Alliance ŞI Freespace 2, două legende vii ale clubului select de mânuitori de joystick.



Tripla Alianță

Ce a transformat un „banal" produs Star Wars, o aparentă încercare de a profita de pe urma unei trilogii vechi de un deceniu, în idolul unei generații de împătimiți ai zborului spațial? Cel mai la îndemână răspuns ar fi interesul acordat de producători (care aveau, totuşi, un nume de apărat) jocului în sine şi faptul că nu au pornit de la ideea că doar succesul filmelor le va vinde jocul. Sigur, o oarecare familiaritate cu universul Star Wars sporea plăcerea şi uşura imersia jucătorului în universul simulat, însă X-Wing putea fi gustat bine-mersi şi de indivizii pe care capodopera lui Lucas i-a lăsat reci. De exemplu, deşi, cum vă spuneam mai devreme, am căpătat microbul Star Wars în urma vizionării filmelor, boala adevărată m-a lovit de-abia după ce am trecut de câteva ori prin X-Wing şi Tie Fighter. Mai mult, acum, când privesc cu alți ochi trilogia originală (am făcut un maraton să mă conving, şi m-am stricat de râs) şi îmi sar în ochi toate stângăciile, de la jocul actoricesc la scenariu şi replici, chestiuni peste care nu mai pot trece atât de uşor ca altă dată, jocurile din seria X-Wing încă mi se par aproape perfecte şi nu reuşesc să le găsesc vreun cusur. Grafica? Atunci mi se părea superbă, acum a căpătat un aer retro absolut delicios. Şi oricum, pentru cei care nu trec atât de uşor peste 320, există versiunile Collector's CD. Sau aveți X-Wing Alliance dacă vreți modele detaliate şi accelerare grafică. După câteva mici tweak-uri, Alliance arată superb şi după standardele actuale. Iar ce îmi place la nebunie e că spațiul nu e colorat ca la balamuc. E





negru ca smoala și plin de dușmani. Sunetul? Superb. Mai e nevoie să vă aduc aminte cât de amenințător sună motoarele unui Tie Fighter? Sau laserele cele verzi ale Imperiului? Toate TM-urile auditive ale Star Wars sunt acolo. Mai puțin zumzetul apetisant al săbiilor laser, dar pentru asta avem seria Jedi Knight. Muzica? DosBox emulează cu succes și plăcile de sunet Gravis Ultra Sound și e o adevărată plăcere să auzi sistemul iMUSE (Interactive MUsic Streaming Engine, o șmecherie inventată de Clint Bajakian cu scopul de a sincroniza muzikia cu acțiunea de pe ecran, căutați pe net sau întrebați-l pe Marius Ghinea dacă vreți detalii mai picante, căci el e meșterul cu sunetul) pus la treabă în Tie Fighter Collector's CD, varianta pentru DOS (cea de Windows, din '98, cu texturi și accelerare 3D a renunțat la coloana sonoră iMUSE pentru clasicele track-uri care rulează cumințele în fundal). Nu mă credeți? Întrebați-mă de ce mi-am făcut ordine pe birou pentru prima oară în șase ani. Să încapă un joystick măreț. Pentru Tie Fighter.

„X marks the sport"

Ce ar fi trebuit să mă impresioneze atunci dacă aș fi știut ce-mi rezervă viitorul m-a pus de-abia acum pe gânduri și m-a făcut să apreciez X-Wing-ul (și pe urmașii urmașilor săi) și mai mult, dacă așa ceva e posibil. Echilibrul aproape perfect dintre accesibilitate și complexitate. Pentru accesibilitate și spectacol, cei de la Totally Games au adoptat un model de zbor rudimentar aproape pe arcade (dacă nu în totalitate) din care lipsea inerția, trebușoară care le permitea și începătorilor să se angajeze în dogfight-uri sălbatice fără să-i simtă răsuflarea lui Newton în ceafă la fiecare smucitură a joystick-ului. Asta nu însemna, totuși, că îți puteai lăsa liniștit creierul în hangar înainte să pleci la lupta cea mare. Lipsurile din fizica zborului au fost înlocuite cu managementul energiei. X-Wing-urile și modelele mai avansate de TIE beneficiau de scuturi. Scutul, se știe, mănâncă energie pe pâine, laserul își papă și el porția, iar motorul... flămând și el. În timpul zborului trebuia să reglezi mereu distribuția energiei în funcție de situație, altfel observai cu stupoare că ți se blegesc laserele tocmai atunci când ai mai mare nevoie de ele. Astfel, o parte babană din secretul vieții eterne în X-Wing (și copiii) o reprezenta priceperea jucătorului de a transfera rapid și eficient energia acolo unde are mai multă nevoie de ea. Spre motoare, când trebuie să o iei la sănătoasa sau să urmărești un adversar agil, spre scuturi și motoare când încerci să scapi de morcovul imperial din fund, spre lasere când „you mean business" și așa mai departe, ați prins ideea. Când, asemeni unui pianist, cu o mână reglezi intensitatea și configurația scuturilor în timp ce fugărești un Tie Fighter cu cealaltă mână pe joystick, cu un ochi pe oglinda retrovizoare și cu gândul la platforma pe care trebuie s-o aperi de furia imperialilor, tensiunea momentului te pătrunde până în măduva oaselor și nu-ți permite să te mai gândești exact la modelul de zbor nerealist. Iar atmosfera? N-ați auzit? Ești ACOLO și după fiecare misiune rămâi cu trei sau patru povești pline de suspans. Cam ăsta e și motivul pentru care retro-ul s-a lungit pe atâtea pagini, pentru că n-am cui povesti. Koniec se uită cu milă la mine când îi spun că am gonit un minut spre o baliză de navigație, cu o torpilă în coadă, scuturile bușite, fără lasere și contramăsuri, dar Forța a fost cu mine și am reușit să fac saltul în hiperspațiu exact când torpiluța se pregătea să-mi invadeze intimitatea... Iar Mitza m-a sfătuit să mă uit la ceva pr0n. Ați rămas voi, băi. Și Andrei, ia să intru puțin pe mess să văd dacă e...

Misiunile, cu obiectivele lor secrete (care în mare parte te îndeamnă să-ți bagi nasul unde îți va fierbe oala după ce-ți vei băga nasul) cu tot, sunt foarte bine gândite și consider că ar trebui predate la un curs de game/level design. Devin cam greuțe pe parcurs, dar dacă ești genul de persoană care va instala DosBox-ul ca să joace X-Wing, voi presupune că nu consideri dificultatea un minus, ba chiar dimpotrivă. Iar dacă ești un începător, designerii au avut fericita idee să introducă un simulator, unde instructorii te vor învăța secretele meseriei în câteva misiuni de antrenament. Misiuni în care se poate și muri dacă ești berbec sau dacă vrei un scor cât mai mare. Există, bineînțeles, și un storyline, mai mult sugerat, peste care poți sări dacă îți joci rolul de soldat pe care nu-l interesează decât nava din cătare. Sau, dacă ești băiat deștept, îți îndeplinești cuminței obiectivele secundare, citești textele din briefing, nu doar ecranul cu obiective, și pui cap la cap toate informațiile, te poți bucura și de o povestioară interesantă în vâna starwarsiană.

Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, căci mai am câte ceva de spus și despre TIE Fighter și Alliance, X-Wing este un caz foarte fericit de produs comercial dăștept, frumos, elegant și ce mai vreți voi. Nu e genul tălâmb de arcade ușor de învățat, în care muncești o manetă și un singur buton până-ți vine năcazul sau finalul nivelului, e un arcade foarte inteligent, ușor de învățat, care poate fi numit space-sim fără să jignim cele două sau trei simulatoare adevărate. Nu cred că mai e nevoie să vă spun cât de important este un joystick în toată ecuația. Versiunea originală poate fi jucată și cu șoarecul, dar să fim serioși...

American TIE

Între noi fie vorba, deși X-Wing m-a uns pe suflet, n-am fost un admirator prea mare al Alianței și mi-am dorit în cel mai mare secret un sequel la fel de bun, care să-mi pună în mână manșa unui TIE fighter și viitorul Imperiului. Băi, iubesc nava aia, mi-e drag torsul obsedant, apăsător (parcă simți în ceafă răsuflarea rece a Împăratului) al motorului, iubesc sunetul laserelor și m-am îndrăgostit orbește de următorul joc din serie, TIE Fighter. Teoretic era cam același joc, cu un motoraș grafic ceva mai arătos, dar de data aceasta eram de partea glorioasă și victorioasă (încă) a Imperiului. În sfârșit, îmi căpătasem dreptul la un TIE numai al meu. Mulțumită lui Lawrence Holland și echipei de la Totally Games, care nu s-au culcat pe o ureche și au reușit să ne livreze din nou un produs de calitate, am avut parte de o experiență și mai plăcută. Augmentată, desigur, de includerea în clubul exclusivist al eroului meu din copilărie. Rețeta a fost păstrată aproape identică, jocul nu a fost simplificat după obiceiurile actuale, ba chiar dimpotrivă. Fiindcă toate cele spuse mai sus sunt perfect valabile și în cazul lui TIE Fighter, e de la sine înțeles că vi-l recomand din tot sufletul. Iar dacă faptul că sunteți oamenii Împăratului nu vă zgândăre simțul moral, chiar vă sfătuiesc să vă începeți cariera de pilot virtual cu TIE Fighter.

Din nefericire, franciza a început să dea semne de epuizare cu X-Wing vs TIE Fighter (era de la sine înțeles că trebuia să existe și un versus la un moment dat), joc „dă Windoze", dedicat în special multiplayer-ului. Partea de single player lăsa mult de dorit și jocul nu mai semăna prea tare cu TIE Fighter-ul meu mult iubit. A avut fani, a avut și fane, dar vânzările au fost slăbuțe de tot. Păcat,

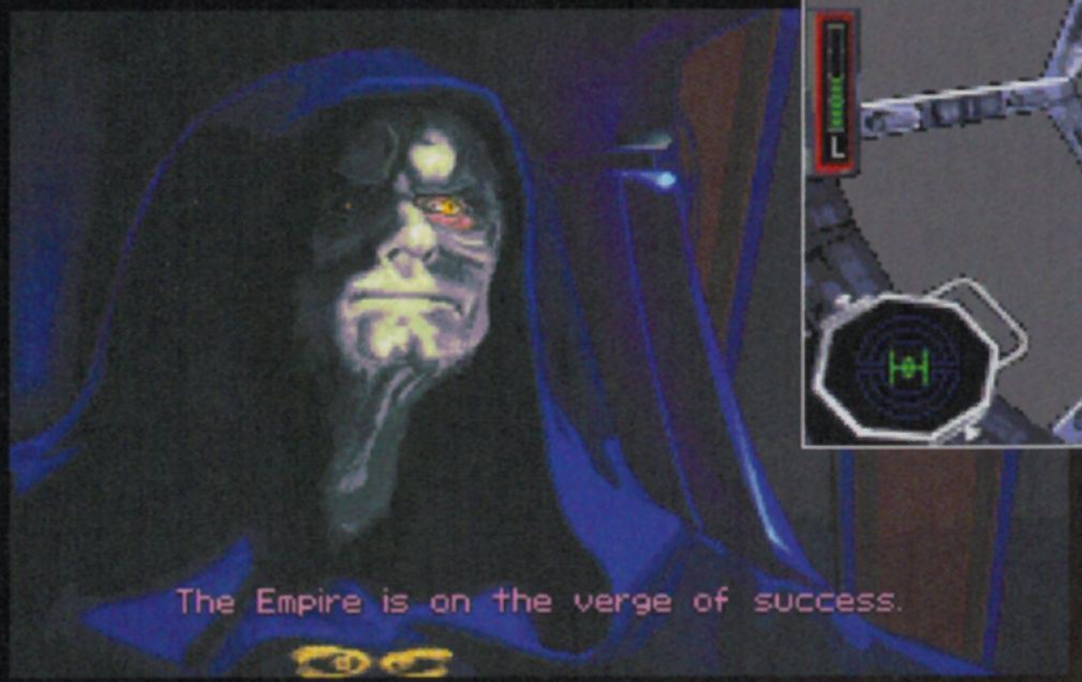


ȘI TU!

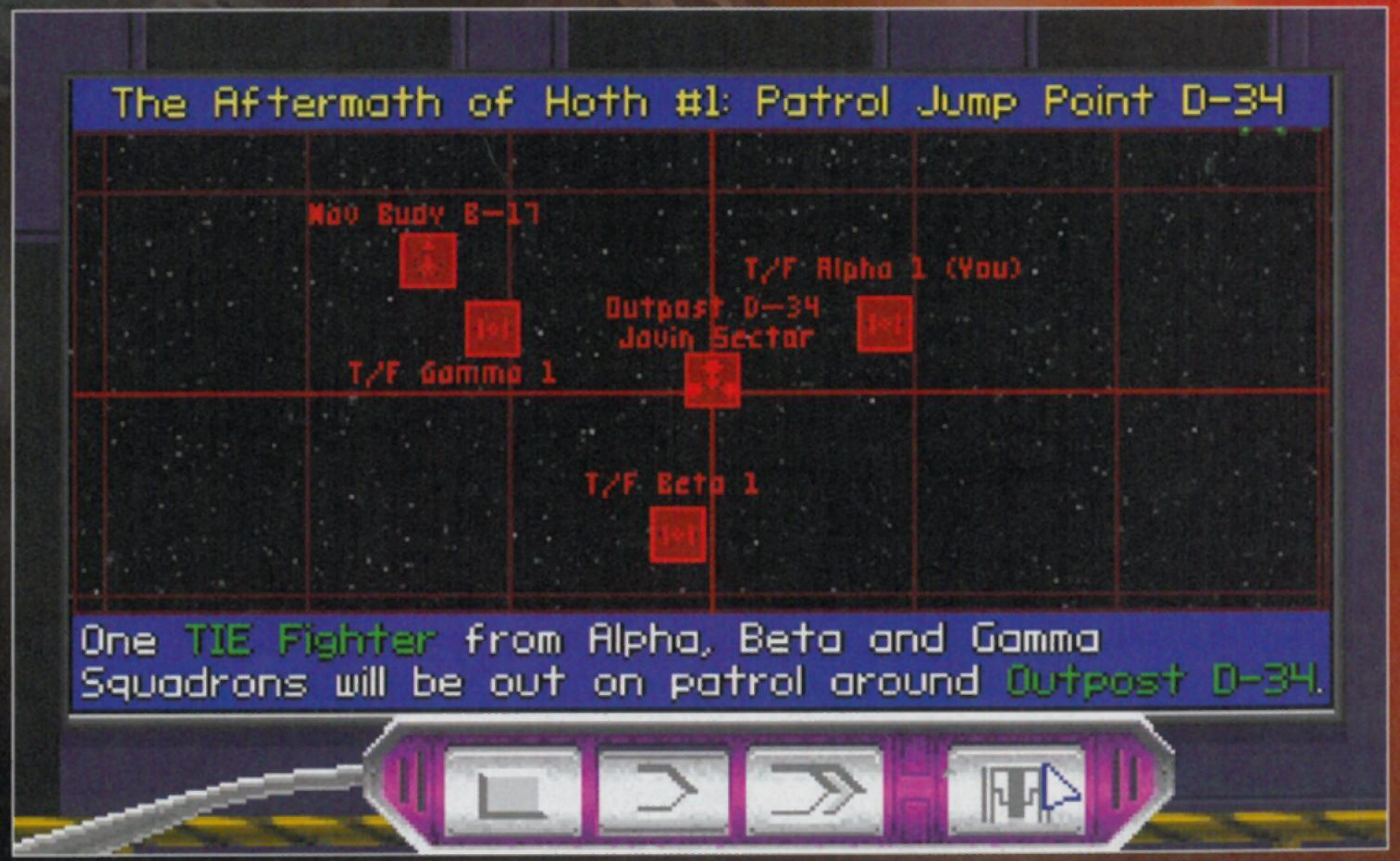
Dacă încerci să rulezi Tie Fighter sau X-Wing (deși laserele rebelilor nu sună fain), versiunile de colecție din '98, pentru Windows-ul din '95, pe un Windows Șapte (sau Vista, cred), s-ar putea să observi stupefiat că paleta de culori nu mai e așa cum o știai din zilele bune ale Imperiului și ale Windows-ului cel nouăzecișicinci. Printre culorile serioase, muncitorești, care reflectau sută la sută intențiile la fel de serioase ale Imperiului, acum își fac de cap hoarde anarhice de pixeli galbeni, violeți, verzi. E ca și cum la o înmormântare de oameni serioși, manageri iscusiți cu poziții înalte în ierarhia corporatistă, își fac apariția haite de jamaicani în haine de sărbătoare care încearcă să se amestece în mulțime. Cum slujba ta e să măciucești rebeli, nu să dansezi gol pușcă prin câmpurile de asteroizi și să tragi pe nas praf stelar interzis de autoritățile imperiale, normal că ți se umflă o venă de pe frunte și vei încerca disperat să elimini elementele antisociale și antibun-gust din simulatorul tău serios. Dar nu te îngrijora, există o soluție. Nu e ea foarte elegantă, dar decât să instalezi o mașină virtuală și să cauți înnebunit drivere vechi, mai bine faci ce-ți spun eu. Așadar, pornește Task Manager (dacă nu știi cum sau măcar ce e, mă îndoiesc că te-ar interesa un joc din '95), selectează Processes și, ca un adevărat și credincios slujbaș mărunțel al Imperiului, ucide cu bestialitate procesul explorer.exe. Bine ai venit de partea întunecată a desktop-ului, Vader ar fi mândru de tine. Gut, acum că ai eliminat interfața care-ți nenorocea giganticul fengșui spațial, e timpul să rulezi jocul și să-ți dezamăgești copiii care cred că tata e un luzer și-i va scoate la un Mec dacă nu-i merge jocul din prima. Operațiunea este extrem de simplă. Din Task Manager selectează File -> New Task (Run…), clic pe Browse, caută executabilul jocului (în cazul nostru tie95.exe), clic pe el, OK... și flota imperială e noua ta casă. Curată și plăcut uscată. Soluția e perfect aplicabilă tuturor jocurilor mai vechiuțe, al căror frumos colorit are de suferit de pe urma nesuferitului taskbar din Windows 7 (Vista).

P.S> Sigur veți avea probleme cu instalarea tuturor jocurilor pentru Windows din seria X-Wing (X-Wing, Tie Fighter, Alliance, X-Wing vs Tie Fighter) sub sistemele de operare pe 64 de biți. Aici (http://www.markusegger.at/Software/Games.aspx) veți găsi installere custom pentru XP, Vista și Seven pe 64 de biți. Și instrucțiuni detaliate. Pentru consecvență, ca să-mi citez profesor-doctorul-inginer favorit, căutați XWTIE95.zip (e obligatoriu, rezolvă probleme de compatibilitate) pe lucasfiles.com și XWA Hacker (pe internet). Cu ajutorul acestora, tehnologia mileniului trei nu se va pune de-a curmezișul gaming-ului starwarsian al mileniului anterior.













căci jocul arăta foarte mişto. Texturi, accelerare 3D, modele detaliate, tehnologie, taică. Eu nu mi-am bătut capul prea mult cu el. Un lucru interesant, totuşi, vânzările slabe înregistrate nu i-au determinat pe lucaşi să omoare franciza, ci dimpotrivă, au „comandat" un remake al vechilor X-Wing şi Tie Fighter pe noul engine, să se poată bucura şi clienţii ahtiaţi după grafică de aceste două bijuterii. X-Wing Collector's Series (a nu se confunda cu X-Wing Collector's CD sau cu Tie Fighter Collector's CD, ele sunt tot pentru DOS) conţine versiunile „aduse la zi" (adică pe motoraşul grafic al lui XvT plus expansion packs) ale celor două „vechituri" şi se pare că a avut destul de mult succes („bătrânii" o cam înjură, parţial pentru că s-a renunţat la iMUSE din cauza unor presupuse incompatibilităţi cu Windows-ul) cât să-i convingă pe lucaşi să finanţeze un ultim sequel: X-Wing Alliance.



Sfânta Alianţă

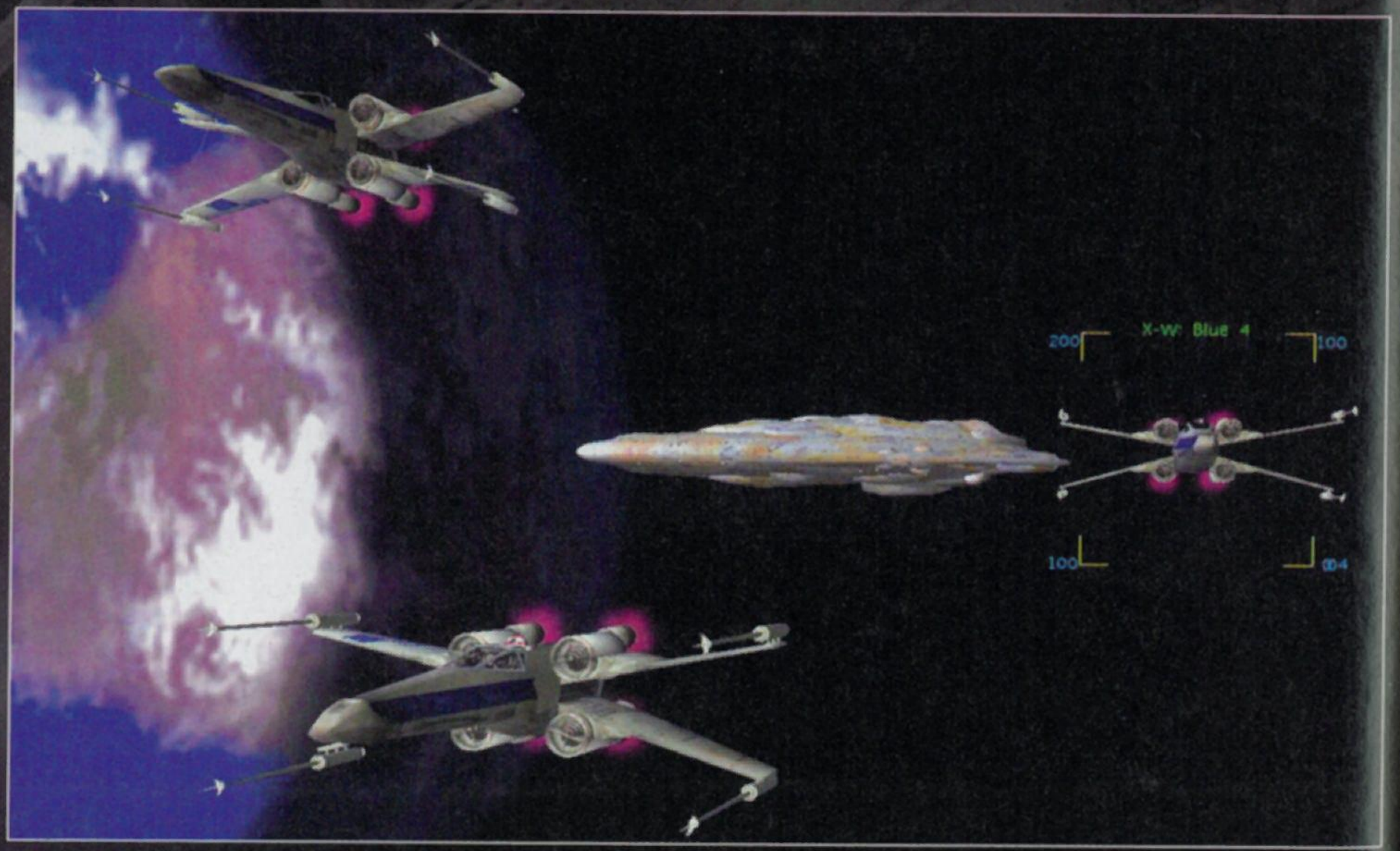
X-Wing Alliance a fost cântecul de lebădă al seriei X-Wing. Pentru a condimenta puţin acest articol, am elaborat şi o mică teorie conspiraţionistă. 1999 a fost anul apariţiei lui The Phantom Menace, adevărat? Sărind peste calitatea uşor îndoielnică a noii trilogii, ce m-a lovit cel mai tare a fost că n-am văzut o navetuţă mai de Doamne-ajută în niciunul din cele trei filme. Sau cel puţin nu una îndeajuns de vânoasă, care să poată deveni simbolul unei noi generaţii de space sim-uri. Cum a fost Tie Fighter. Sau X-Wing, ca să nu mă acuzaţi că ţin exclusiv partea Imperiului. Am şi făcut un test pe Koniec, care a reuşit să-mi recite, fără să se gândească, numele a cel puţin patru aparate de zbor din trilogia originală, dar când a venit vorba de noile filme, tăcere. N-a fost chiar o tăcere deplină, căci m-a întrebat dacă nu cumva sunt filmele ălea cu Ewan McGregor şi Sam L. Jackson, dar aţi priceput unde bat. Şi vă mai spun un secret. Iniţial, trebuia să citiţi un retro micuţ, de o singură pagină, despre Alliance, dar al naibii joc, a declanşat o reacţie în lanţ, care s-a sfârşit cu mine instalând toate jocurile din serie. X-Wing Alliance e un animăluţ ceva mai diferit. Văzând lumina zilei în 99, sfârşit de mileniu, un an al progresului tehnologic, Alliance arăta şi încă arată într-un mare fel. Modele detaliate, texturi arătoase de rezoluţie mare, accelerare 3D etc. Adică tot bling-ul atât de necesar noii generaţii, bling care-l face atrăgător şi în ziua de azi (atât timp cât nu-l comparaţi cu X3), sprijinit de acelaşi gameplay demenţial, la fel de necesar vechii generaţii. Mai mult, acum avem şi multiplayer. Pe care, pe vremea aceea nefiind un mare fan al multiplayer-ului, şi oricum nu aveam internet, nu l-am încercat. Cireaşa de pe tort, coloana sonoră dinamică, dispărută în Collector Series, a avut un come-back spectaculos, iar gamerii melomani au râs şi s-au veselit nevoie mare.

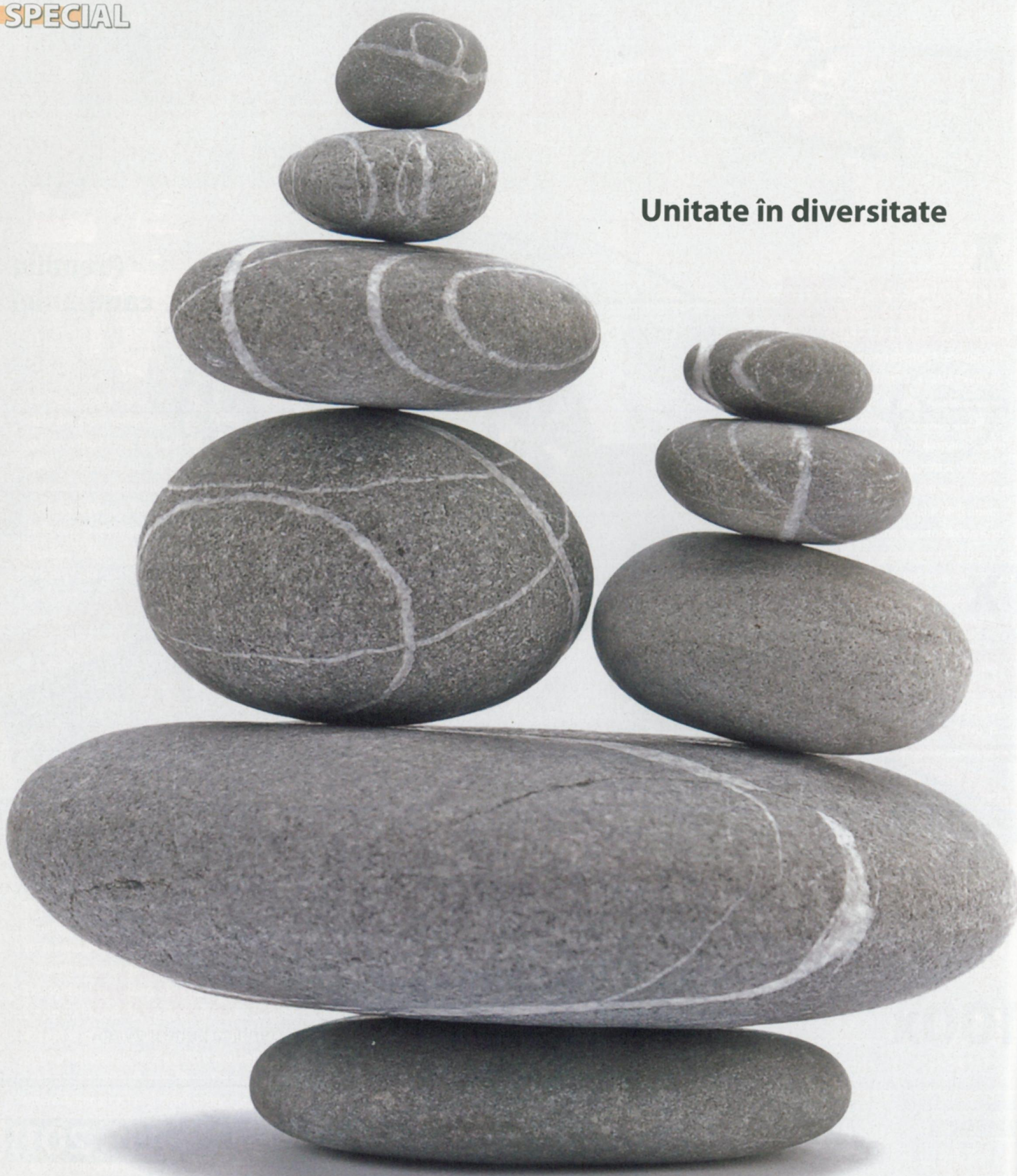
Unii veterani au cam strâmbat din nas (nici pe mine nu m-a încântat peste măsură la vremea respectivă, deoarece nu aveam un joystick cu throttle, dar acum am şi mă bucur de mica porţie de realism) când au observat că modelul de zbor a fost modificat puţin. A primit un mic boost de realism. În Alliance nu mai poţi executa viraje strânse la viteze mari, chestiune care măreşte puţin workload-ul pilotului, mai ales în absenţa unui throttle stick. Pe de altă parte, nu vezi aşa ceva prea des, un sequel ceva mai complex decât predecesorii săi. De obicei se întâmplă invers. Dar amintiţi-vă că suntem în 1999.

O altă noutate ar fi povestea ceva mai consistentă şi mai personală. Alliance te introduce în pielea tânărului Ace Azameen sau Propolis dacă te cheamă Ciolan, tânărul vlăstar al unei familii de neguţători intergalactici. În urma unor evenimente neplăcute, clanul Azemeen reuşeşte să atragă atenţia Imperiului şi este forţat să ia calea exilului. Tânărul Azameen, adică tu, se înrolează în Alianţa Rebelilor, iar ce se întâmplă mai departe vei afla şi singur. Atât vă spun, la un moment dat veţi primi comanda faimosului Millennium Falcon (transportorul corellian aflat în gestiunea lui India... Han Solo) şi veţi face cunoştinţă cu o altă armă nu-prea-secretă a Lordului Vader. E sferică şi a avut o soră pe care Luke a ajutat-o să ajungă într-un loc mai bun.

Din păcate, odată cu Alliance, s-a stins şi dragostea lucaşilor pentru piloţii virtuali (avem, desigur, seria Rogue Squadron, trei arcade-uri drăguţele pentru console, dar ele nu se ridică la înălţimea seriei X-Wing), fiind înlocuită de o obsesie aproape nesănătoasă pentru săbiile laser. Obsesie care ne-a dat seria KotOR, Jedi Outcast şi Jedi Academy, deci mă voi abţine de la prea multe comentarii. Nu vreau să vă dau false speranţe, dar succesul avut de remake-urile Monkey Island şi declaraţiile vagi şi uşor criptice ale unor oficiali Lucas au dat naştere unui zvon conform căruia Lucas s-ar putea să revină la seria X-Wing. Nu e nimic oficial, dar e bine să speri... Oricum, dacă trecutul vă zgârie ochii şi aveţi alergie la fatidicul număr 640, dar totuşi Forţa nu vă dă pace, puteţi încerca liniştiţi X-Wing Alliance. Vă promit că nu veţi fi dezamăgiţi.

■ cioLAN



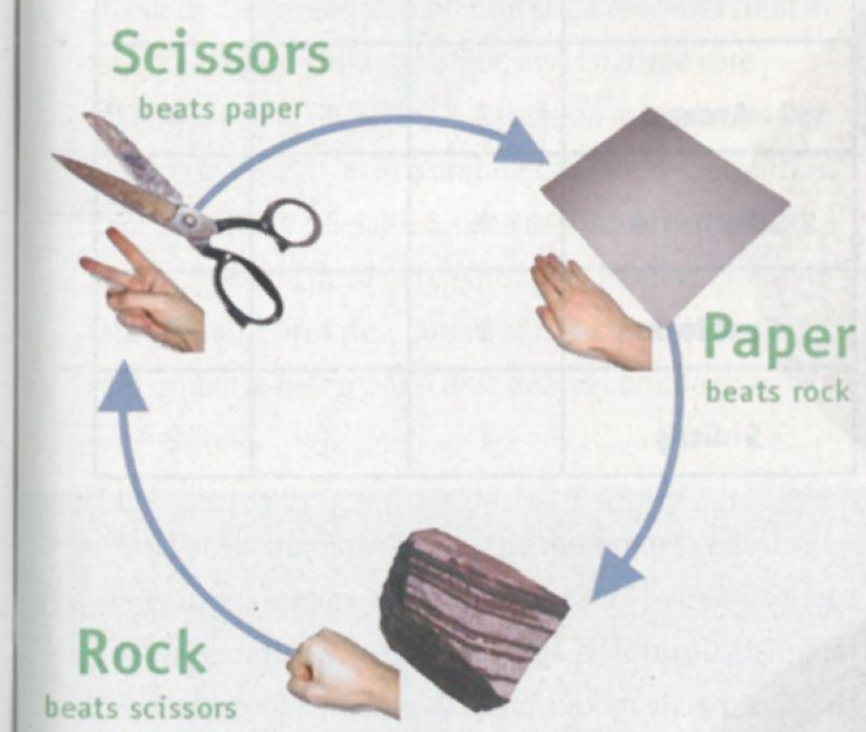


Unitate în diversitate

GameDev
GAMEPLAY BALANCING
(Stone - Paper - Scissors)

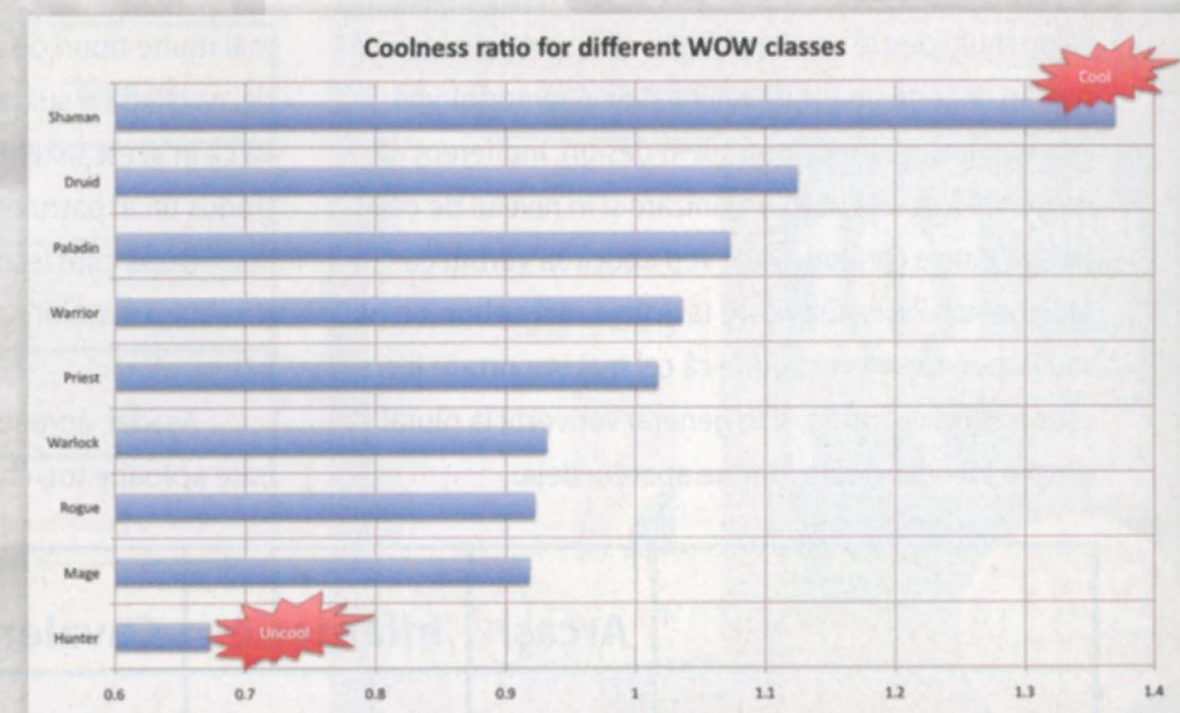


Nu știu dacă există în România un astfel de joc de cartier... Ideea e foarte simplă, și anume că există o relație circulară, de superioritate, între cele trei elemente. Foarfecele bate hârtia, hârtia bate piatra, piatra bate foarfecele. La baza „balancing-ului", a echilibrării elementelor de gameplay într-un joc, stă acest concept. Ați spune că e prea simplu și adevărul e că da, există și alte aspecte. Pentru că, într-un joc, obiectele au și proprietăți, ca de exemplu preț, fiabilitate, atac, defensivă, viteză, modificatori în funcție de număr, formație etc. În final însă, după jumătate de an de tabele și de teste, singura regulă care trebuie respectată este cea de mai sus pentru că reprezintă echilibrul perfect.



Generalități

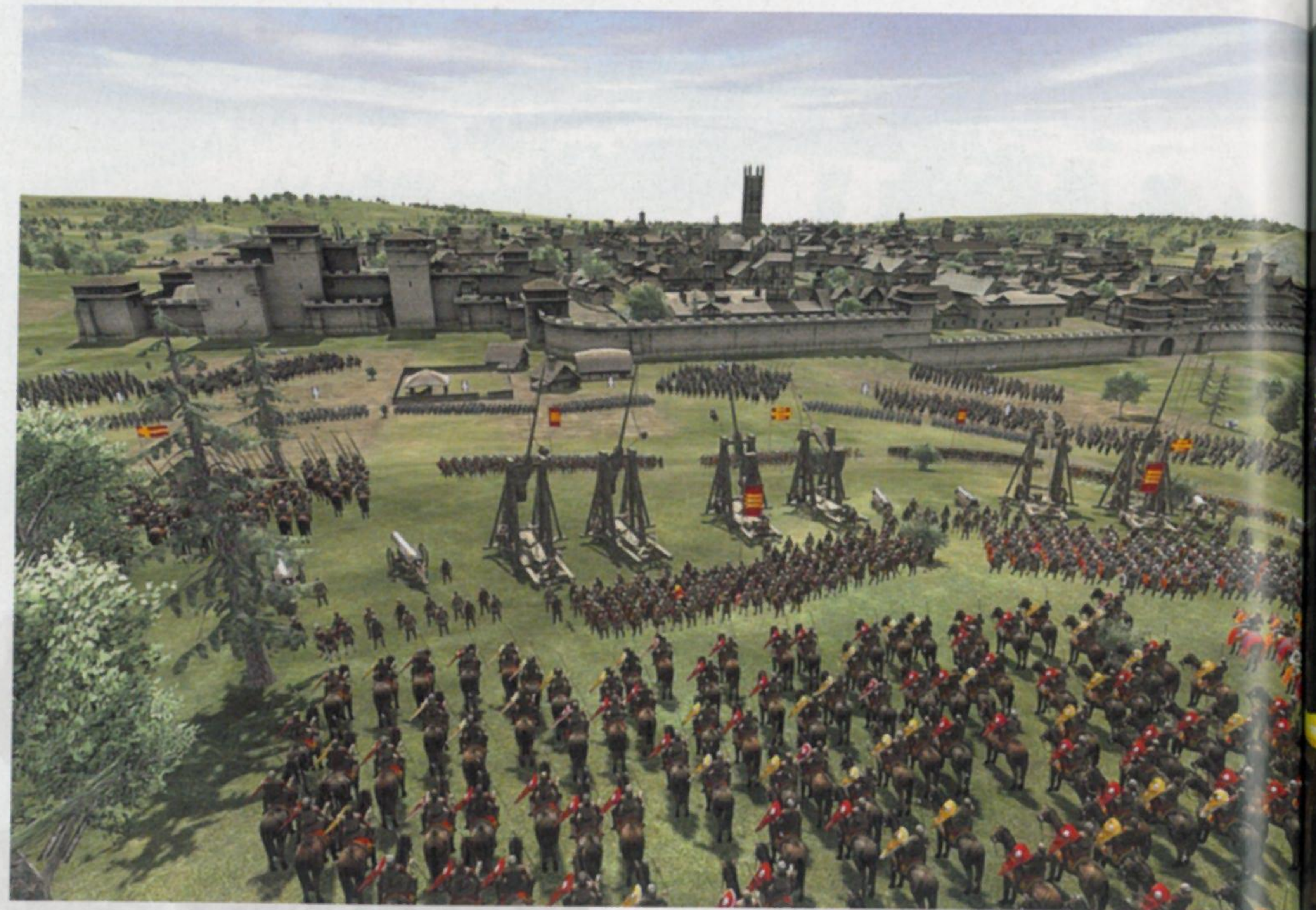
Fiecare joc are regulile sale. Este absolut esențial ca, atunci când creăm un univers, indiferent de dimensiuni, mic ca în Zuma de exemplu sau mare ca în World of Warcraft, să definim foarte clar care sunt regulile acestuia pentru că numai așa poți crea consecvență. Aceste reguli e bine să fie ancorate în plauzibil, să aibă o logică specific umană, pentru că altfel vor părea aberante și pentru unii oameni vor fi imposibil de înțeles. Poate că ați crede că asta te limitează. Da, dintr-un anumit punct de vedere, setează niște limite, în sensul că nu poți combina universul din World of Wacraft (WoW) cu cel din Eve Online, deși cel din WoW are elemente științifice gen lumi paralele, porți „magice" intergalactice, știință și tehnică avansată la un nivel la care pare mistic etc. La fel, Eve Online are și el elemente a căror explicație e relativă. Unele lucruri se pot intersecta, dar la un nivel mai mult teoretic decât practic. În final, fiecare lume are niște reguli, mai mult sau mai puțin plauzibile, care sunt fixe (în WoW s-a renunțat în ultima vreme mai mult sau mai puțin la plauzibil, ceea ce nu dă bine). Nu e bine să treci peste ele pentru că atunci produci confuzie, iar confuzia nu e „fun".



În cadrul acestor reguli clare se include în majoritatea cazurilor și aceea că fiecare jucător trebuie să aibă șanse egale într-o confruntare cu un alt jucător sau cu AI-ul, chiar dacă forțele disponibile sunt inegale la prima vedere, de alt tip, număr, cu proprietăți diferite, opuse, similare sau complementare. Acest lucru este cunoscut în lumea designului și nu numai ca „balancing". Adică la un nivel de multe ori matematic abstract, dacă luăm un arcaș, un războinic și un popă, aceștia vor avea șanse egale împotriva unui rogue, paladin și druid. Egalitatea nu constă într-un singur 1 bate 2, 3 bate 4 și 5 bate 6. Ci se referă la abilitățile fiecăruia dintre ei care,



însumate în nişte tabele de dimensiuni astronomice, dau la final 0. Jucătorii foarte pasionaţi, cei care ajung să participe la competiţii, sunt extraordinar de talentaţi la înţelegerea acestor relaţii dintre abilităţi şi clase şi la folosirea lor în mod instinctiv astfel încât să obţină 1 în loc de 0, ceea ce se poate întâmpla doar dacă cineva greşeşte (inclusiv designerul)... sau are echipament mai bun ori e ajutat de relief etc. Descoperim astfel că acest balancing merge mult mai departe decât la trupe sau clase. Regulile trebuie respectate şi de către cei care construiesc nivelurile sau de cei care fac designul de echipament. De aceea un joc complex necesită mai mulţi designeri. Când eşti designer pentru un titlu serios, nu mai ai timp să fii programator, grafician sau altceva. Iar dacă devii designer de balancing, acolo matematica, logica şi intuiţia sunt abilităţi care nu trebuie să-ţi lipsească din dotare. A, şi cultura. Sunt câteva cărţi pe piaţă care merită citite. Nu multe, vreo 5 în total. Nimeni nu dă detalii pentru că toţi suntem sub NDA. Până şi eu am la dispoziţie documente din ce am lucrat pentru Fun Labs şi Milestone, de la interviuri pentru job-uri etc. pe care mi-aş dori extraordinar de mult să vi le arăt, pentru că pe mulţi dintre voi v-ar face să vă apucaţi de lucru. Ai nevoie doar de un pic de talent şi de o metodologie. Secretul unui joc reuşit nu stă în design, indiferent cât de genial e acesta, ci în organizare şi în nivelul de colaborare dintre creatori. Dacă veţi apuca să vorbiţi cu Molyneaux, Perry, Crawford (acesta e mai nebun un pic) sau Roper, toţi vă vor spune că cel mai important lucru este echipa, ca întreg, şi în general vor vorbi la plural despre jocurile create. Dar ne abatem deja.



	Arcaşi	Infanterie	Cavalerie	Suliţaşi	Total
Arcaşi	0	1	-1	1	1
Infanterie	-1	0	-1	0	-2
Cavalerie	1	1	0	-1	1
Suliţaşi	-1	0	1	0	0
Total	-1	2	-1	0	0

(Orice)-craft, mama balansării

Putem vorbi aici de orice joc de la Blizzard, pentru că ei sunt probabil singurii care au investit mai mult în testarea echilibrului decât în producţie. Aceştia au reuşit să echilibreze aproape perfect la lansare cele 3 rase cu abilităţi atât de diferite, ceea ce înseamnă că ei au inventat practic un sistem de testare foarte eficient – sute de oameni care se joacă zeci de mii de ore înainte de lansare şi toţi au dreptul de a face sugestii şi review-uri pe baza observaţiilor personale. Acest sistem a fost aplicat şi la Warcraft III şi ulterior la World of Warcraft, pentru că primele două Warcraft-uri au fost doar etape de antrenament care le-au oferit resursele necesare. În final, nicio companie nu cred că a investit atât de mult în testare.

Probabil că vă întrebaţi cum se face. Vom pretinde acum că lucrăm la o strategie în timp real, unde avem mai multe tipuri de unităţi. Acestea sunt arcaşi, infanterie, cavalerie şi suliţaşi. Sunt sigur că imediat veţi observa că în acest sistem SPS (stone-paper-scissors) am introdus un al patrulea element, suliţaşii.

După cum lesne puteţi vedea, arcaşii bat infanteria şi suliţaşii, cavaleria bate arcaşii şi infanteria, iar suliţaşii bat cavaleria.

Aşadar, aproape toţi bat infanteria, iar cavaleria bate aproape tot, chiar dacă făcând totalul, la final echilibrarea este perfectă, adică 0. Problema apare practic din comportamentul jucătorului care va tinde să folosească în special arcaşi, cavalerie şi suliţaşi, în detrimentul infanteriei (din calcul, adică adunăm 3 ca să avem toate valorile pozitive şi diferite de 0, rezultă 40% arcaşi, 0% infanterie, 40% cavalerie şi doar 20% suliţaşi). Am putea face ca infanteria să bată suliţaşii, dar în acest caz am juca un pic pe marginea lipsei plauzibilului. Atunci ne întrebăm şi noi, ce rol avea infanteria într-o bătălie? Păi numărul, din cauză că era foarte ieftin de obţinut şi antrenat. Mai mult decât atât, dat fiind faptul că ţintim la un echilibru perfect şi suma trebuie să dea 0, reiese din tabelul de sus că arcaşii = cavalerie ca putere.

Ca urmare, să introducem costurile:
Arcaşii = Cavaleria = 3
Infanteria = 1
Suliţaşii = 2

Practic, asta înseamnă că un arcaş face cât un cavalerist şi cât 3 infanterişti şi 3 suliţaşi. Oh, nu e bine, nu putem introduce costurile fără a ţine cont de atacul şi defensiva fiecăruia pentru a stabili limite mai clare în ceea ce priveşte valoarea unităţilor. Pentru că arcaşii au atac mare, dar defensivă mică. Infanteriştii au atacul egal cu defensiva. Cavaleria are atac mare, dar defensiva mică. Dacă dăm nişte valori de bază şi introducem totul într-un tabel, vom avea:

	at	def	cost
Arcaş	2	1	3
Infanterie	1	1	1
Cavalerie	2	1	3
Sulitaş	1	3	2

După cum putem observa, ca atac, un arcaş face cât doi infanterişti. Ca defensivă, un suliţaş face cât 3 infanterişti. Ca urmare, ar trebui să facem un tabel cu costurile, respectiv modificatorii de atac şi defensivă, care în final trebuie să ne dea 0.

Mai exact, arcaş versus infanterie = at (arcaş) – cost (arcaş) – def (infanterie) + cost (infanterie) = 2-3-1+1=-1. În final, obţinem tabelul de mai jos (Stânga atacă):



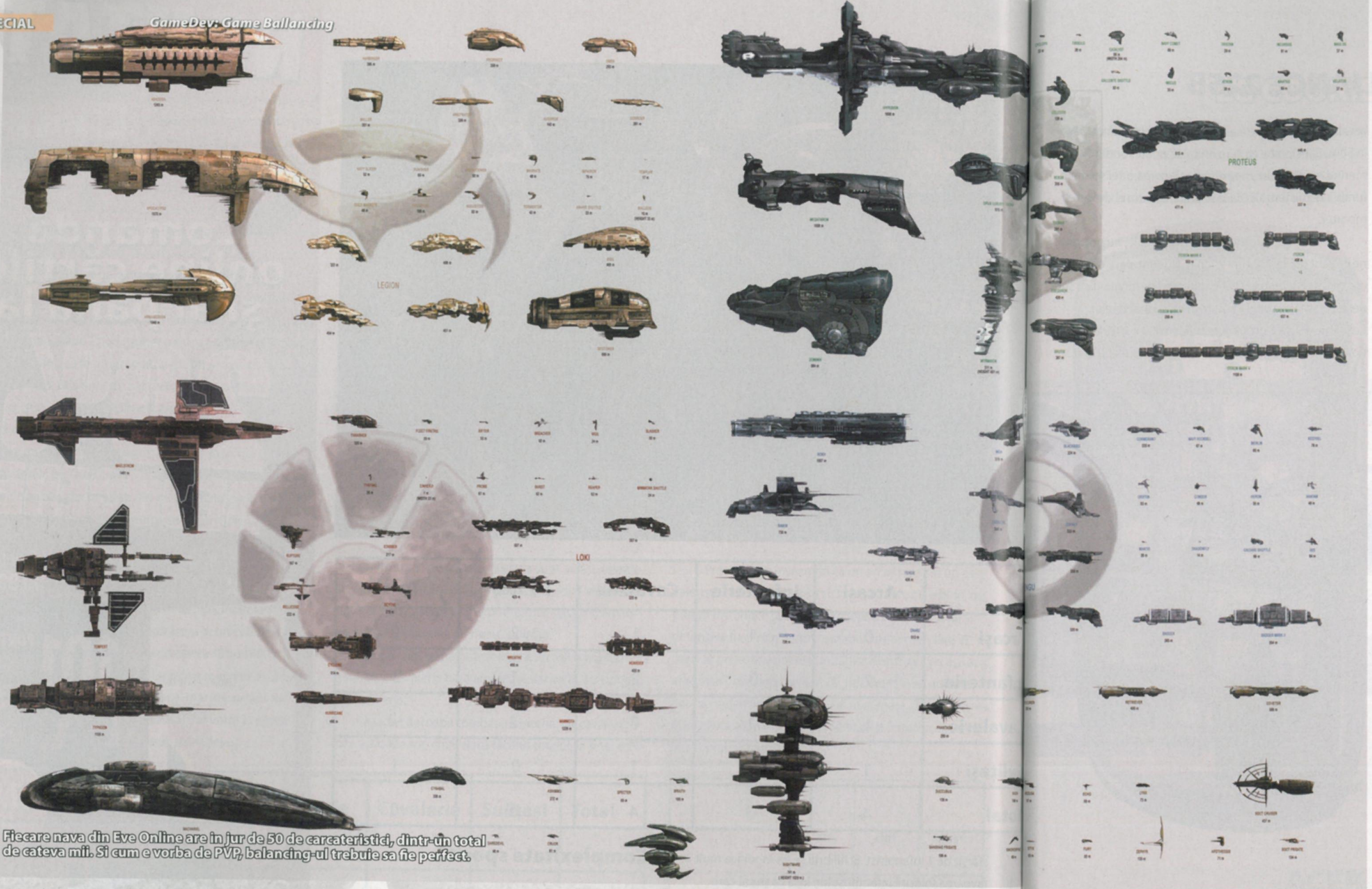
	Arcaşi	Infanterie	Cavalerie	Suliţaşi	Total
rcaşi	0	-1	1	-2	-2
nfanterie	2	0	2	-1	3
avalerie	1	-1	0	-2	-2
uliţaşi	1	-1	1	0	1
otal	4	-3	4	-5	0

Dacă facem totalul, observăm că obţinem într-adevăr un 0 game, adică echilibrul optim, balanţa se menţine. Ce se întâmplă însă cu procentele în care vor fi folosite cele 4 trupe? Ei bine, aici calculul devine mai complicat pentru că trebuie să facem un studiu de caz, bazat pe acţiunile jucătorului în funcţie de costuri. Mai exact, într-o luptă, un cavaler va bate 2 infanterişti, dar costă de 2 ori mai mult, ceea ce înseamnă că vom avea un câştig net la sfârşit de 1 infanterist. Echilibrul se va modifica mult în favoarea folosirii infanteriştilor, însă ca trupă care MENŢINE LINIA FRONTULUI. Pentru că asta este de fapt infanteria. Aşadar, este o unitate care are o specializare ùşor diferită de celelalte 3, ceea ce îi conferă un statut aparte. Evident, dacă ni se pare că jucătorii vor folosi infanteria mult prea des, putem ajusta costurile sau putem umbla la defensivă şi atac ţinând cont de specializările fiecăreia.

Complexitate sporită

Acum, după cum se poate observa, balansarea nu este mare filozofie dacă vrem să introducem în calcul câteva elemente de bază. Ce aţi zice însă dacă aş începe acum să iau în calcul viteza cu care se produce fiecare unitate, tipurile de resurse necesare pentru a construi fiecare unitate (adică aş complica sistemul de cost), respectiv modul în care fiecare resursă se obţine, cantitatea





Fiecare nava din Eve Online are in jur de 50 de carcateristici, dintr-un total de cateva mii. Si cum e vorba de PVP, balancing-ul trebuie sa fie perfect.

şi viteza de minare/transportare? Tabelul de balancing devine un set de tabele corelate cu scheme specifice. Unde mai punem aici şi corelarea finală cu hărţile, pentru că level designul trebuie să ţină cont de mecanica generală de echilibrare.

Acum ajung la cel mai important lucru, şi anume că e obligatoriu să defineşti foarte clar de la începutul proiectului ce clase, rase sau tipare vrei să introduci în balancing, pentru că lucrurile se pot complica serios. Spre exemplu, ce aţi zice dacă aş împărţi cavaleria în cavalerie uşoară şi grea şi aş introduce arcaşi călare, arcaşi normali, longbowmen etc. Toate tabelele de costuri şi relaţiile dintre unităţi trebuie refăcute DE LA 0 pentru că nu ai cum să le ameţeşti altfel.

În continuare, hai să introducem abilităţi speciale unităţilor. Sau poate vreţi să introducem influenţa înclinaţiei, respectiv calitatea terenului. Dar de influenţa fenomenelor naturale şi a ciclului noapte/zi ce ziceţi?! Cum credeţi că s-ar deplasa cavaleria grea, noaptea, printr-o mlaştină, pe timp de ploaie? Hai acum să dăm abilităţi unui erou care are sub conducere aceste unităţi, gen Strength, Stamina, Intelligence etc. Apoi să creăm câteva clase de eroi, gen Barbarian, Wizard, Priest. Să le facem şi lor tabele de balancing în care includem echilibrul pe unităţi, ajungând astfel la o matrice de matrice care, la sfârşit, în aceleaşi condiţii şi exact la fel jucate, trebuie să dea 0.

Sper că vă daţi seama cât de complicată este fapt această ştiinţă a balancing-ului şi cât de extraordinar de inteligent concepute şi echilibrate sunt jocuri ca Starcraft, Spellforce, Wacraft III sau Diablo. Ca să nu mai menţionez giganticii strategiei şi ai tacticii care sunt seria Total War şi Sudden Strike.

Evident, dacă ai o minte extraordinar de intuitivă şi de analitică, nu ar trebui să-ţi fie foarte greu. Şi asta poţi testa uşor, cum am făcut mai sus, setând toate valorile din burtă, fără să gândeşti prea tare, doar ţinând cont de experienţă, de limitele plauzibilului şi de bunul simţ. Haideţi să vedem dacă dau 0. Evident, la un nivel mai avansat, trebuie să ai mult mai multă experienţă şi o minte mult mai antrenată. De multe ori, va trebuie să faci un balancing din zbor, la „bunul simţ" pentru o testare sau o ocazie specială. Dar să nu îndrăzneşti să lansezi vreodată un joc aşa, pentru că, din păcate, oricât de deştept ai fi, tot vei scăpa unele aspecte din vedere. Ca exemple, vă recomand să citiţi capitolul de design din Game Architecture and Design, carte editată de Coriolis, care a fost scrisă de către Andrew Morris, designerul din spatele lui Warrior Kings, împreună cu Andrew Rollings. Veţi vedea că am încercat să explic un pic mai clar ceea ce el explică un pic mai altfel.

Singurul lucru de care îmi pare rău este că nu pot



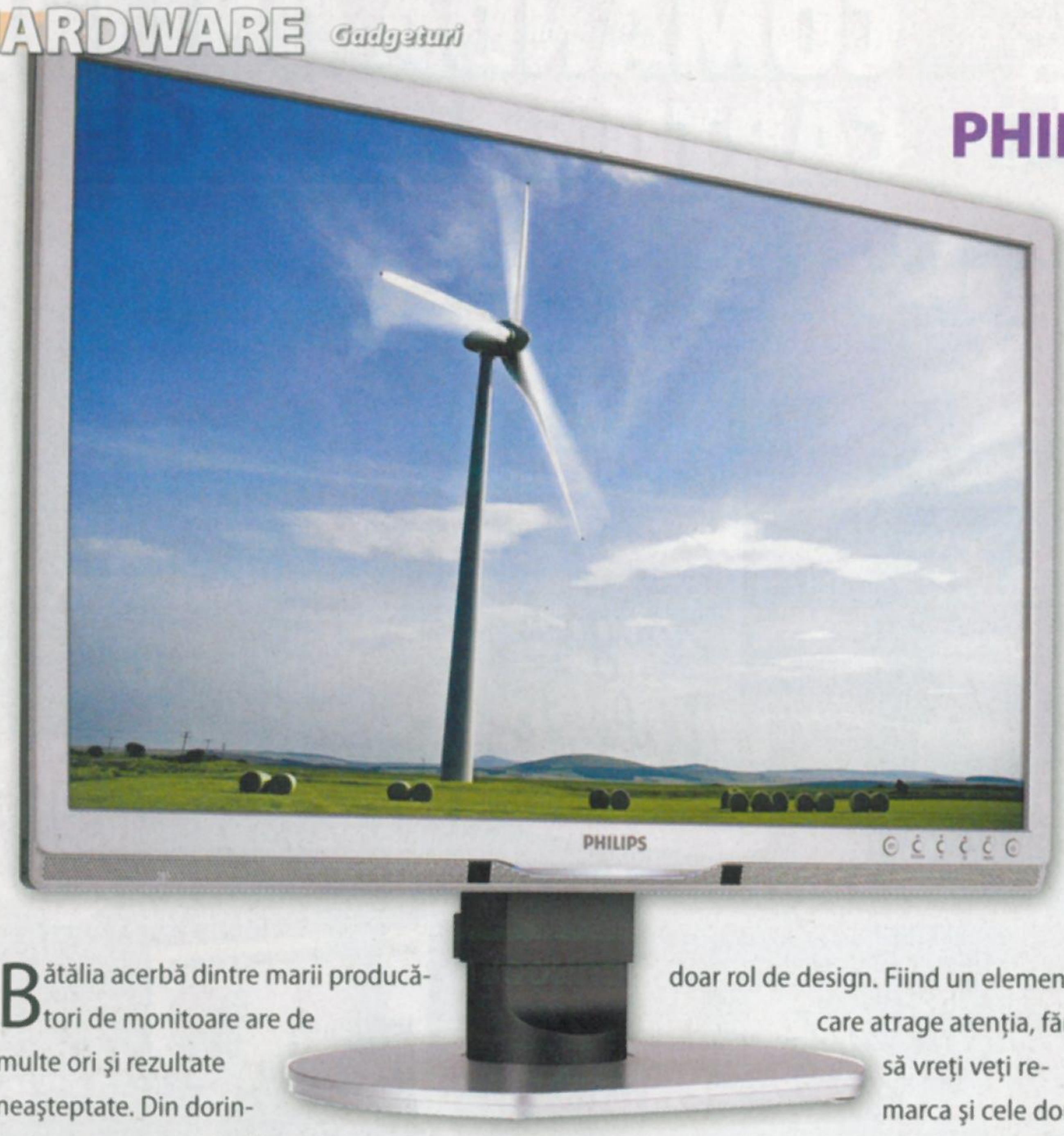
să vă dau exemple din propria mea muncă. Am făcut un sistem de balancing pentru Rapala, unde a trebuit să împac 30 de peşti cu peste 40 de momeli artificiale, distribuiţi în 7 lacuri cu faună specifică, cu 8 tipuri de lansete şi 8 tipuri de mulinete cu toate caracteristicile lor scalate într-un sistem de ramping pe un turneu de 3 sezoane a câte 3 tier-uri fiecare. Şi nu a fost unul complicat. Pe lângă asta, a trebuit inventat un sistem integrat în gameplay, care să citească inputul jucătorului şi să ofere feedback la nevoie, astfel încât să nu fie cazul să creăm un tutorial de sine stătător (menţionez că şi asta a trebuit introdusă la un nivel abstract în balancing şi nu vreţi abstract şi difuz în tabelele alea). A fost cea mai faină parte a muncii pe care am făcut-o pentru jocul acesta, pentru că adevărul e că nimeni nu-ţi spune cum trebuie să faci. E adevărat că nu am făcut nimic singur, ci lucrurile au fost discutate. Rolul designerului este să integreze cele mai bune idei într-o formă coerentă pentru jucător, programator şi artist. Fiecare sistem este specific jocului pe care îl faci şi practic trebuie să-l redescoperi de fiecare dată.

Volumul de muncă este foarte mare, însă merită pentru că satisfacţia pe care o ai atunci când testezi ceea ce programatorul a implementat şi vezi că ai integrat ceea ce 10 oameni au gândit cum trebuie, că ai explicat bine, că el a înţeles aşa cum ai vrut tu şi că a fost capabil să integreze totul bug-free este greu de descris în cuvinte. E imposibil. În mod foarte periculos, te simţi un pic ca un mic Dumnezeu care recreează lumea într-o altă formă, cu alte reguli. Te satisface la un nivel care te poate transforma pentru totdeauna, care te face să vezi lumea altfel, alcătuită din „mecanici adaptabile"… Cel mai interesant ar fi însă dacă ai crea un sistem complex care să se autoechilibreze, ceea ce deja sună a Crea…

Aşadar, pentru a nu ştiu câta oară, reafirm că un designer descompune lumea în bucăţi foarte mici şi o recompune la loc într-o altă formă, cu alte reguli. E un proces de recreaţie a universului, lucru care le-a şi luat minţile unora…

■ Locke

PHILIPS BRILLIANCE 225B



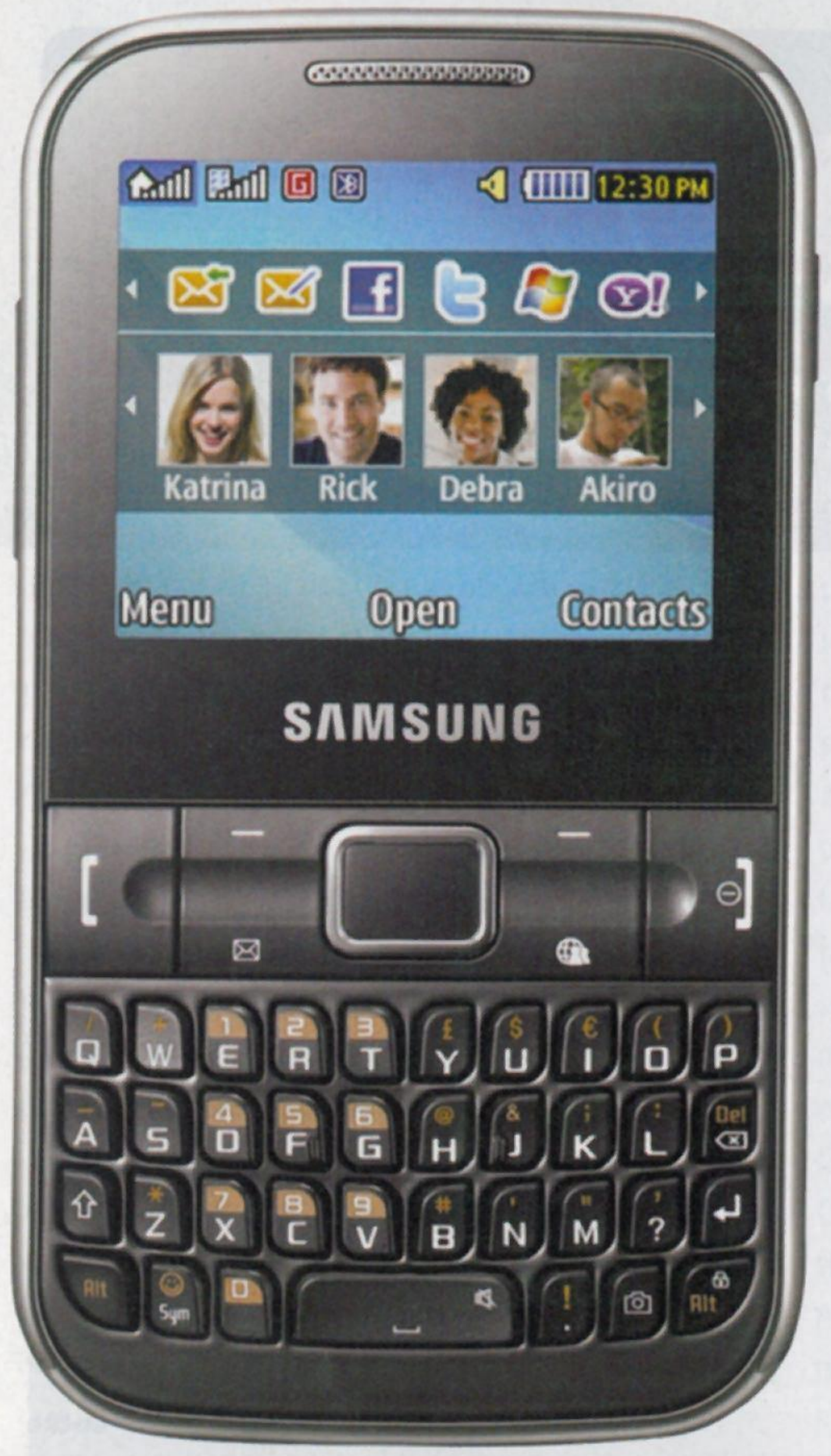
Bătălia acerbă dintre marii producători de monitoare are de multe ori și rezultate neașteptate. Din dorința de a atrage atenția clienților, oferă tot felul de funcții interesante care pot părea de-a dreptul nebunești. De exemplu, acest model de monitor recent lansat de către Philips. La prima vedere, pare a fi un monitor obișnuit din categoria celor de 22 de inchi. Are un design comun, cu butoane de control standard, amplasate în partea de jos a ecranului. Sistemul de susținere pare ceva mai interesant deoarece permite reglarea pe înălțime a ecranului, obținând puncte importante la capitolul ergonomie. Din momentul în care îl conectați la calculator, sub sigla Philips amplasată central în partea de jos se remarcă o zonă iluminată discret într-o nuanță albăstruie. Aceasta nu contribuie cu nimic la performanțele monitorului, ci are doar rol de design. Fiind un element care atrage atenția, fără să vreți veți remarca și cele două „puncte" din vecinătate mai închise la culoare de la baza monitorului. În acele zone producătorii au inclus doi senzori cu infraroșu ce au rolul de a „urmări" utilizatorul care se află în fața monitorului. Explicația? Nimic mai simplu. Pentru a reduce pe cât posibil consumul de energie, în câteva secunde după ce v-ați îndepărtat de ecran, intensitatea luminoasă a ecranului este automat redusă la un nivel minim. În acest fel, consumul de energie poate să scadă cu până la 50%. Sensibilitatea senzorilor se poate modifica din meniul monitorului, permițând alegerea unei valori în funcție de distanța la care se află utilizatorul de monitor.

În ceea ce privește performanțele sale, nu pot spune că sunt pe deplin impresionat. Nu sunt sigur dacă e din cauza tehnologiei LED, dar în mod de lucru office sunt destul de vizibile unele umbre în jurul caracterelor. Rezoluția nativă a ecranului este de 1680 x 1050 dpi. Conectica este standard, un D-Sub și un conector DVI.



Ofertant: Partenerii Philips, **Preț:** 499 Lei

SAMSUNG CH@T 335



Enebunie ce se întâmplă zilele astea prin rețelele de socializare. Toată lumea salută și felicită în stânga și-n dreapta, toți scriu de zor mesaje care mai de care mai înțelepte, curg informațiile mai ceva ca în agențiile de știri. Uneori stai și te întrebi dacă unii dintre prietenii tăi fac și altceva în afară de a sta la povești pe net. Culmea e că există susținere puternică și din partea companiilor interesate de a-și promova produsele în astfel de moduri. Samsung tocmai a lansat pe piață un model de smartphone ce include o tastatură completă de tip QWERTY. Comunicarea și prin mesaje scrise este foarte economică, iar cu acest model chiar poți să ții pasul cu toate. Îmi place forma telefonului, dar în special ergonomia tastelor. Sunt mai măricele decât am întâlnit la alte telefoane și asta te ajută să tastezi și mai repede, dar și mai corect. Aparatul se comercializează și în alte culori pentru a fi pe placul mai multor clienți. Nu înțeleg de ce totuși au inclus un senzor foto de doar 2 megapixeli aproape chel: fără nici un fel de bliț sau stabilizator de imagine. E bine totuși că au avut inspirația de a dota telefonul cu modul Wi-Fi pentru transfer de date pentru că habar nu are de rețele de telefonie 3G.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 111 x 61 x 12 mm
- Greutate: 93 grame
- Ecran: TFT 256.000 culori, 320 x 240 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200 pixeli
- Sunet: MP3, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wlan Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, Im
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA, cu RDS, înregistrare FM
- TV-Out: NU
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până la 520 ore
- Talk time: maximum 12 ore

LG COOKIE WIFI T310I



Gama Cookie are un nou membru. LG investește în ultima perioadă foarte mult în această direcție și lansează modele noi aproape pe bandă rulantă. Adevărul e că noul Cookie WiFi T310i arată destul de interesant. Are un design foarte vioi ce te îndeamnă să faci mereu lucruri vesele. Telefonul are un sistem de gestiune a aplicațiilor ce are la bază două desktop-uri, prin care puteți accesa foarte simplu și rapid agenda cu prieteni sau aplicațiile și widget-urile utilizate cel mai frecvent. La fel ca și în cazul celorlalte modele, LG Cookie WiFi T310i se comercializează într-o gamă variată de culori.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / 900 / 1800 / 1900
- Dimensiuni: 103 x 57 x 12 mm
- Greutate: 87 grame
- Ecran: TFT – resistive touchscreen, 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Accelerometru: NU
- Senzor proximitate: NU
- Cameră foto: 2 megapixeli (1600 x 1200)
- Sunet: MP3, WAV, eAAC+
- Video: MP4, H.264
- Transfer date: GPRS, EDGE, Wlan WiFi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail, IM
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio inclus: DA
- GPS: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 900 mAh
- Stand-by: până la 296 ore
- Talk time: maximum 3 ore 30 minute

ACER ICONIA

Am o sugestie nemaipomenită dacă încă nu ați găsit o idee pentru cadoul perfect. Un notebook deosebit, ce-l va impresiona pe cel sau cea care îl va primi. Este una dintre cele mai noi născociri ale celor de la Acer în materie de notebook-uri portabile. Producătorul a dotat seria de notebook-uri Iconia nu cu unul, ci cu două ecrane LCD complet sensibile la atingere. Acer Iconia este un notebook de 14 inchi ce protejează în carcasa sa cu iz metalic cele două ecrane poziționate față în față. În lipsa unei tastaturi fizice, puteți interacționa prin simpla atingere a unui display pe o tastatură virtuală. După părerea mea, este o idee foarte bună mai ales că s-au implementat și funcțiile de gesture control și multi touch. La apăsarea pe ecran cu toate cele cinci degete, pornește o aplicație proprietară Acer Ring prin care aveți acces rapid la funcțiile de bază pe care le folosiți cel mai frecvent. Ambele display-uri au o rezoluție nativă de 1366 x 768 și folosesc tehnologia LED backlight. Dotarea hardware este exemplară și pornește de la un procesor Intel Core I5, 4 GB memorie RAM și un hard disk de 320 GB. Prețul? Începe de la 6500 de lei.



■ BogdanS

JOCURILE PRETENȚIOASE VOR DOAR „HAINE" DE FIȚE?

Oricât de puternică ar fi dorința de a renunța la „măgăoaiele" gălăgioase de lângă birourile noastre, din păcate jocurile și aplicațiile grele nu prea ne lasă să ne facem de cap chiar așa cum ne-am dori. Noțiunea de desktop computer va rămâne astfel încă mult timp în uz și asta din mai multe motive. Există încă foarte mulți gameri care preferă să pună ei înșiși mânuța și să-și construiască singuri dream machine-ul pentru care pun ban lângă ban pentru perioade lungi de timp. Dacă vă numărați printre ei, trebuie să țineți cont de câteva aspecte. În primul rând, componentele puternice sunt mari sugative de energie și adevărate aeroterme dacă ținem cont de temperatura aerului pe care îl degajă. Dacă partea de energie se remediază rapid cu o schimbare a sursei de alimentare, aerisirea eficientă a componentelor intră în seama carcaselor. În aceste cazuri, recomand folosirea unor carcase mai voluminoase, bine ventilate, construite din materiale ce permit ușor schimbul termic cu exteriorul și, de ce nu, care să aibă un design care să atragă sau... să șocheze. Ultima parte ține doar de mândria personală, dar frecvent aceste argumente merg mână-n mână. Există mulți producători de carcase care lansează modele noi de parcă ar fi pe bandă rulantă. Eu vă recomand doar câteva modele ce se achită cu succes de sarcinile pentru care au fost concepute, lăsând alegerea designului în mâinile voastre.

■ BogdanS

1 BitFenix Colossus



+ sistem cable management
+ spațiu frontal protejat pentru HDD extern
+ iluminare multicoloră cu leduri

- greutate

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 0
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 7
Greutate: 16 KG
Ventilatoare instalate: 2x230 mm, 1x140 mm
Conectori frontali: 2xUSB 3.0, 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 699 Lei

2 NZXT Zero 2



SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 10 KG
Ventilatoare instalate: 3x120 mm, 3x80 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 568 Lei

+ flux de aer
+ sistem fixare componente fără șuruburi

- panou frontal din plastic
- ușor zgomotoasă

3 Aplus CS-Wind Tunnel



SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 12 KG
Ventilatoare instalate: 2x250 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Firewire, Căști, Microfon
Preț: 499 Lei

+ spațioasă
+ cable management

- ușor zgomotoasă
- design

4 Zalman GS1000

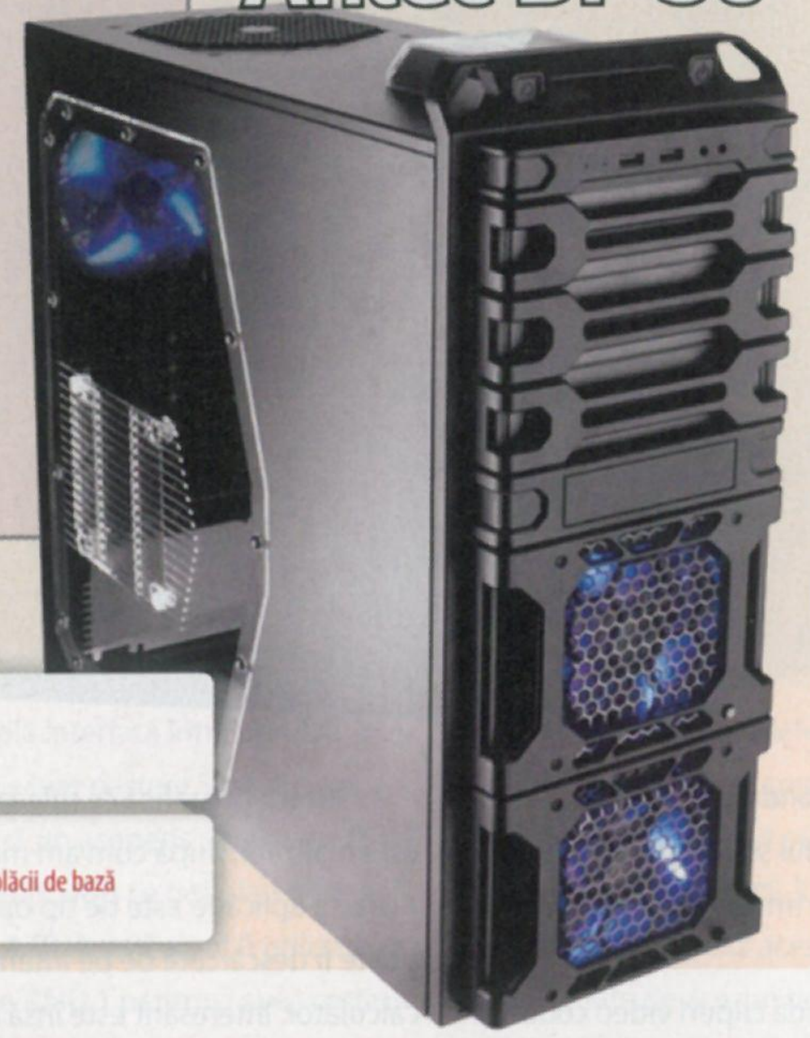


+ flux de aer
+ sistem de reducere a vibrațiilor
+ sistem foarte facil de montare a componentelor

- absoarbe foarte ușor praful
- greutate

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Full Tower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 4
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 12 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Firewire, Căști, Microfon
Preț: 730 Lei

5 Antec DF-30



SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 3
HDD Bay (3,5"): 6
Greutate: 7 KG
Ventilatoare instalate: 1x140 mm, 3x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Casti, Microfon
Preț: 469 Lei

+ flux de aer
+ 2 filtre praf

- instalare greoaie a plăcii de bază

6 Aerocool CyborgX



SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 1
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 5
Greutate: 9 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 399 Lei

+ materiale de calitate
+ filtru praf

- amplasare butoane power și reset

7 Cooler Master HAF 922



SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 1
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 5
Greutate: 9 KG
Ventilatoare instalate: 2x200 mm, 1x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 599 Lei

+ sistem de fixare fără șuruburi
+ posibilitate instalare sisteme de ventilare suplimentare

- flux de aer excelent finisaje

8 Thermaltake Armor+ MX Black Window



+ ergonomie
+ silențioasă

- instalare deficitară a plăcilor video de mari dimensiuni
- o parte din sistemul de aerisire superior este obturat

SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 1
DVD Bay(5,25"): 5
HDD Bay (3,5"): 4
Greutate: 8 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm, 1x230 mm
Conectori frontali: 2xUSB, eSATA, Căști, Microfon
Preț: 689 Lei

9 Raidmax Aztec



SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 2
DVD Bay(5,25"): 4
HDD Bay (3,5"): 4
Greutate: 10 KG
Ventilatoare instalate: 3x120 mm
Conectori frontali: 2xUSB, Căști, Microfon
Preț: 328 Lei

+ instalare comodă a componentelor
+ silențioasă
+ preț

- acces deficitar la conectorii frontali

10 Foxconn G-007



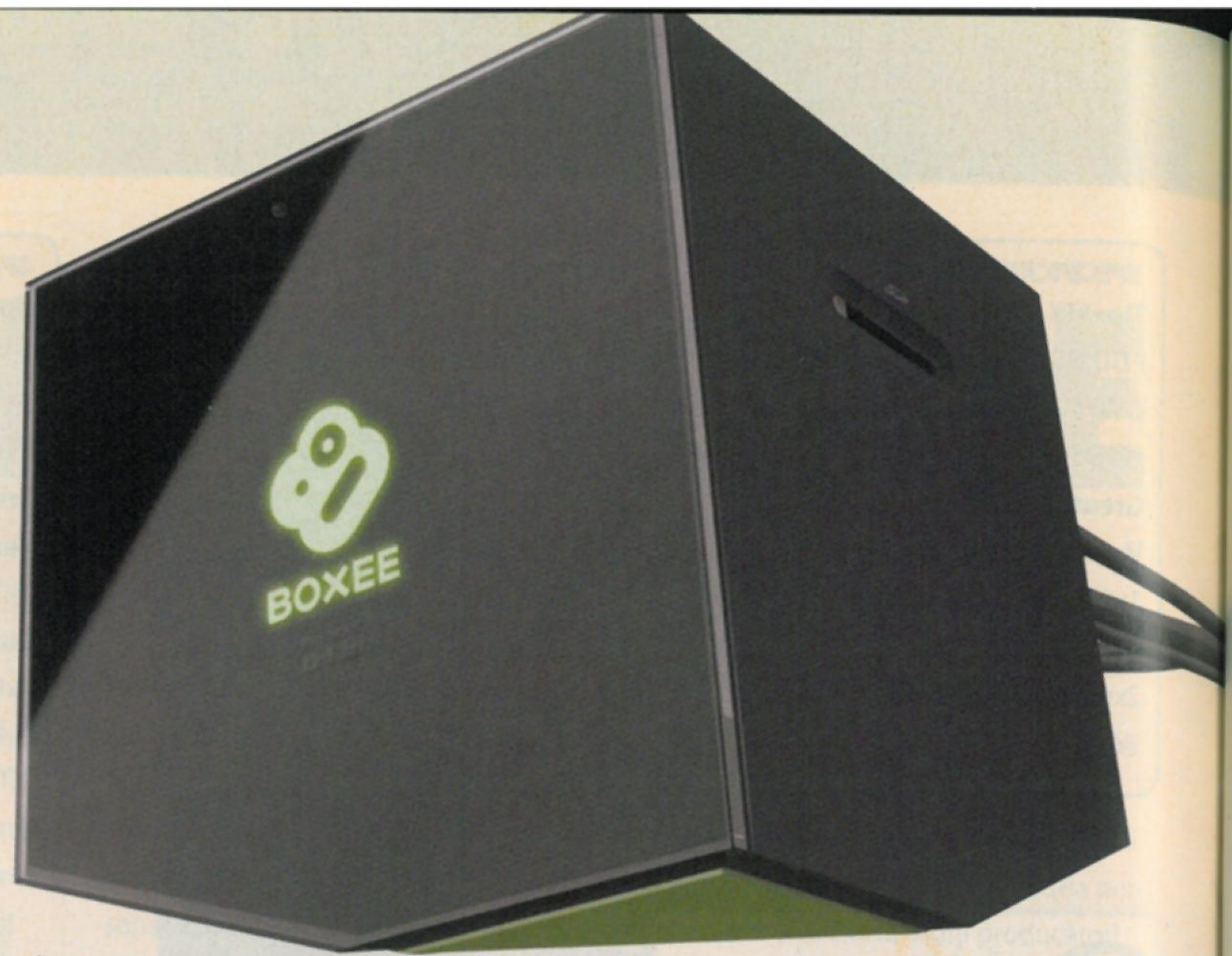
SPECIFICAȚII:
Tip: ATX Middletower
FDD/SSD Bay: 0
DVD Bay(5,25"): 2
HDD Bay (3,5"): 4
Greutate: 9 KG
Ventilatoare instalate: 2x120 mm
Conectori frontali: 4xUSB, Firewire, Căști, Microfon
Preț: 298 Lei

+ ergonomie
+ încorporează cititor de carduri

- prizele de acces pentru aer sunt subdimensionate
- sistem deficitar de management al cablurilor

D-Link Boxee Box

Divertisment de-nnebunești



Încă de la primele zvonuri că D-Link ar dori să realizeze un produs ce va revoluționa complet noțiunea de home entertainment, multă lume a căzut pe gânduri încercând să deslușească marea minune ce va avea loc. În cele din urmă, miracolul s-a înfăptuit, iar rezultatul este cu siguranță mai spectaculos decât ne-am fi așteptat.

Lansat sub denumirea D-Link Boxee Box, acest produs va deveni cu siguranță unul dintre cele mai spectaculoase device-uri pe acest segment. Având un design pătrățos, minimalist, dar inteligent gândit, va transforma televizorul din propria locuință într-un adevărat centru multimedia. Noțiunea de HDTV este din ce în ce mai utilizată, devenind un standard destul de căutat chiar și la noi în țară. În ciuda faptului că oferta de programe transmise în format de înaltă definiție de operatorii locali de televiziune este incredibil de redusă, numărul celor care posedă echipamente și televizoare capabile să afișeze imagini HDTV este din ce în ce mai mare. Aceștia au la dispoziție tot soiul de soluții și variante ce au ca rezultat final redarea de materiale audio-video HD. Din păcate, în multe cazuri apar și probleme legate de anumite incompatibilități între formate video, meniuri total neinspirate, funcții implementate greșit și lista poate continua.

Cu noul Boxee Box, D-Link a reușit să rezolve într-o proporție covârșitoare aceste probleme. Colaborarea dintre D-Link, care a pus la punct o platformă hardware foarte bine echilibrată, și Boxee, care a venit cu o soluție software foarte deșteaptă, s-a concretizat în această minune tehnologică.

Din momentul în care conectați device-ul la TV prin intermediul unui cablu HDMI, sunteți conduși într-o interfață foarte prietenoasă prin câteva meniuri de configurare ce facilitează obținerea unui maxim de calitate și compatibilitate între echipament și televizor. Urmează setarea parametrilor de rețea ce favorizează accesul device-ului la o conexiune internet. Conexiunea în sine se poate realiza fie wireless, fie prin fir grație conectorului Ethernet ce este inclus.

Navigarea prin meniuri se face cu ajutorul unei telecomenzi foarte intuitive și... de ce nu, revoluționare. La prima vedere, pare o telecomandă simplă: include câteva butoane de control al playerului, gen play, stop etc. Partea interesantă intervine în momentul în care întoarceți telecomanda pe cealaltă parte. Aici descoperiți o tastatură completă de tip QWERTY cu toate butoanele și funcțiile unei tastaturi standard de PC. În acest fel puteți comunica cu echipamentul și în mod text, facilitând o navigare mai practică pe internet sau căutări după cuvinte cheie.

D-Link Boxee Box poate reda clipuri video codate în orice format, cu rezoluții de până la 1080p sau stream-uri video HD direct de pe internet. Redarea fluentă a acestor materiale audio-video intră în sarcina celui mai nou chipset de tip ULP de la NVIDIA: Tegra 2. Acesta este primul chipset de tip dual-core gândit special pentru a fi utilizat în echipamente ce rulează frecvent materiale multimedia, garantând un frame rate optim indiferent că vorbim de fișiere de tip MKV sau clipuri flash full HD.

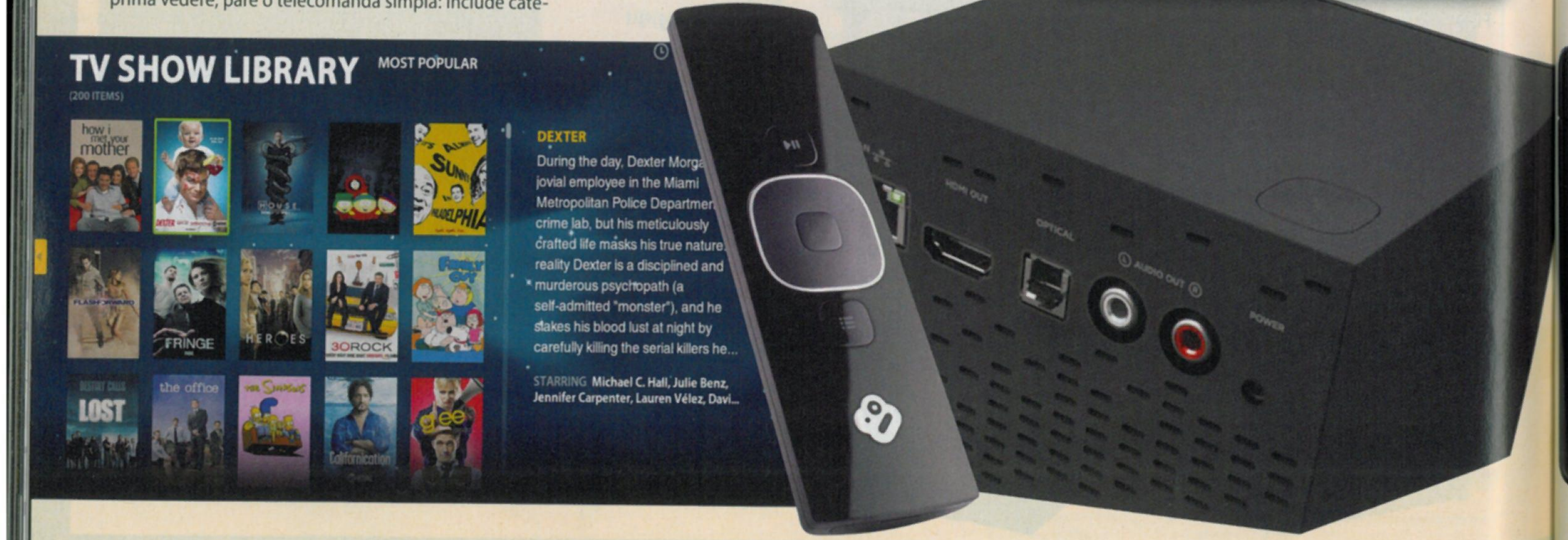
Conectica lui D-Link Boxee Box nu este foarte bogată, însă oferă minimul necesar pentru a asigura o bună funcționare a unui home cinema respectabil. Alături de portul HDMI, este inclus și un conector de tip composite audio și unul de tip S/PDIF. Acestea devin foarte utile în cazul în care doriți să vă bucurați de un sunet cu un surround bogat obținut cu ajutorul unui sistem audio puternic și de mare fidelitate. Pentru că D-Link Boxee Box nu include niciun fel de soluție de stocare de date, producătorii oferă 2 porturi USB și un cititor de carduri pentru a accesa informații de pe cele mai răspândite formate de carduri de memorie existente. Pe de altă parte, fiind un echipament conectabil într-o rețea de calculatoare, acesta vă poate accesa fișierele sau stream-urile video de pe orice alt device din acea rețea ce are activată opțiunea de sharing sau streaming.

Interfața grafică ce rulează pe acest echipament este realizată, după cum am mai spus, de către Boxee. Această aplicație este de tip open-source, iar dacă doriți, poate fi descărcată de pe internet și instalată pe orice alt calculator. Interesant este însă modul în care este gândită și felul în care aceasta îi oferă utilizatorului accesul la informații. Meniurile sale foarte sugestive sunt completate cu scurte descrieri și chiar imagini afișate și actualizate în mod live de pe internet. Alături de funcția de bază de media center, aplicația vă poate introduce într-o lume nouă, o comunitate formată din ceilalți posesori și utilizatori ai acesteia. În acest fel, puteți comunica cu ei, recomanda anumite site-uri sau urmări recomandările lor cu privire la anumite clipuri de pe YouTube sau alte medii de acest gen.

Informațiile ce pot fi accesate sau urmărite sunt foarte vaste, existând tot felul de servicii pe care vi le oferă pe tavă. Tot ce aveți de făcut este să instalați anumite plugin-uri ce pot facilita accesul către acestea. În orice caz, nu strică să aruncați din când în când o privire pe site-ul producătorului pentru a vă pune la curent cu cele mai noi apariții în acest sens. Veți fi surprinși de ceea ce vi se pune la dispoziție.

D-Link Boxee Box este o soluție revoluționară, ce vă poate oferi rapid și ușor accesul la orice sursă de informații sau divertisment. El practic joacă rolul unui mini-PC sau laptop, însă oferă aceste lucruri într-o manieră mult mai simplistă și mai intuitivă.

Ofertant: Partenerii D-Link, **Preț:** 799 Lei

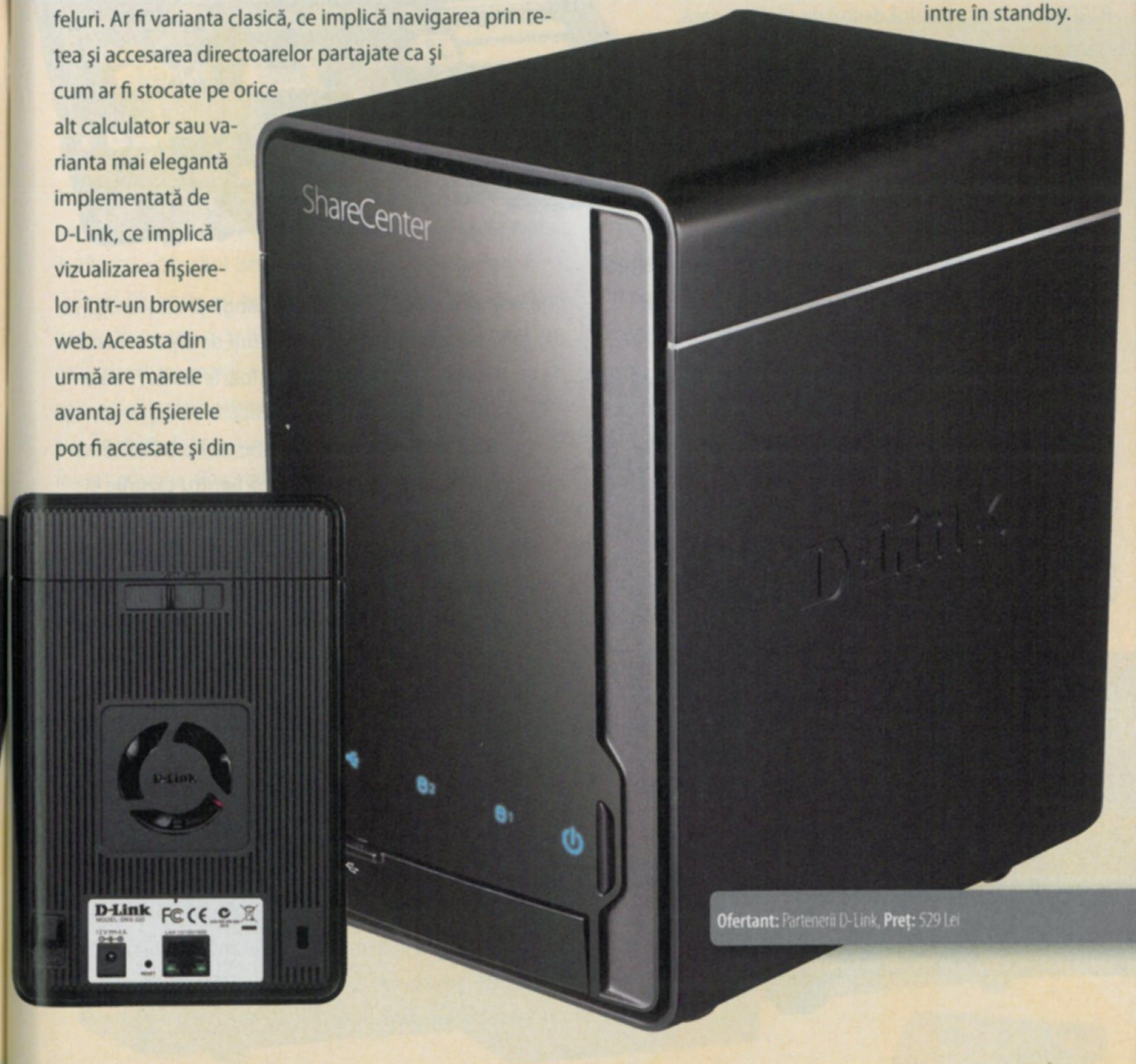


D-Link ShareCenter Pulse DNS-320

Adună și împarte cu toți

Stocarea datelor personale a devenit la ora actuală o simplă formalitate. Există tot felul de soluții și device-uri ce pot „înghiți" cu ușurință un HDD pe care apoi să-l pună la dispoziția utilizatorilor prin intermediul unei conexiuni la rețea. D-Link a vrut să mai „complice" scenariul și a lansat nu demult un nou echipament capabil să facă mai mult decât o simplă interfață între un HDD și rețeaua de calculatoare. Așa a luat naștere ShareCenter Pulse DNS-320. Acesta oferă un acoperiș pentru maximum 2 HDD-uri de 3,5" de tip SATA ce pot oferi o capacitate de stocare de până la 4 TB. Acestea pot fi utilizate ca atare sau într-o combinație RAID 1 pentru a avea certitudinea că, indiferent care dintre aceste diskuri ar avea de suferit, datele stocate sunt în perfectă siguranță. Șmecheria continuă și cu implementarea unor funcții ce completează portofoliul acestui NAS, transformându-l într-un echipament și mai interesant. În primul rând, s-a introdus un server UPnP. Grație acestui lucru, orice device compatibil gen Boxee Box, PlayStation 3, Xbox 360 etc. poate reda conținutul audio-video direct pe ecranul unui TV fără a mai fi necesară intervenția unui PC sau notebook. D-Link ShareCenter Pulse DNS-320 dispune de un port Ethernet de tip Gigabit, ceea ce permite transferuri de pachete de date de mari dimensiuni într-un timp foarte scurt. Accesul la fișiere se poate face în mai multe feluri. Ar fi varianta clasică, ce implică navigarea prin rețea și accesarea directoarelor partajate ca și cum ar fi stocate pe orice alt calculator sau varianta mai elegantă implementată de D-Link, ce implică vizualizarea fișierelor într-un browser web. Aceasta din urmă are marele avantaj că fișierele pot fi accesate și din afara rețelei proprii prin intermediul conexiunii la internet. Accesul utilizatorilor se poate face într-o manieră profesională și are la bază o listă de useri și parole definită anterior. În cazul în care doriți să transferați de pe internet cantități foarte mari de date, producătorii au dotat acest dispozitiv și cu o funcție de client BitTorrent. Din momentul în care ați definit toți parametrii, device-ul începe să își facă liniștit treaba, fără a mai fi necesar să lăsați pornit calculatorul pe care lucrați. D-Link ShareCenter Pulse DNS-320 dispune din păcate de un singur port USB, însă acesta poate fi utilizat pentru a vă conecta alte device-uri de stocare, dar se oferă și posibilitatea de a conecta o imprimantă sau o multifuncțională pe care ulterior o puteți partaja cu toate calculatoarele prin rețeaua proprie.

În cazul în care doriți să realizați rapid o operațiune de back-up de pe un alt device de stocare, e suficient să apăsați butonul de back-up de pe NAS. Automat toate fișierele de pe acel device sunt transferate pe discul/discurile din interior. Pentru că D-Link duce o campanie de ecologizare și eficientizare a consumului de energie, și pe acest device apare logoul „dlink green". Acest lucru înseamnă că există o serie de opțiuni prin care se poate reduce consumul de energie, ba mai mult, se pot chiar defini și anumite intervale orare în care acest device să intre în standby.



Ofertant: Partenerii D-Link, **Preț:** 529 Lei



Acer P1200i

Videoproiecții de buget

Vă macină gândul că nu v-ați împlinit încă visul de a vă vedea desktop-ul de pe calculator mare cât peretele din living room? Mai există o șansă. Acer a lansat un model de proiector cu tehnologie 3D capabil să vă îndeplinească acest vis la un preț cât se poate de rezonabil. Dacă vă gândiți că un LCD sau televizor cu plasmă cu o diagonală de peste 1,5 metri ar putea să coste de 4-5 ori mai mult decât proiectorul, cred că această soluție pare una cât se poate de rezonabilă ca preț de achiziție și ca economie de curent. În ciuda dimensiunilor sale reduse, în el se găsește o grămadă de tehnologie de ultimă oră, plus o lampă de 180 de wați. Din păcate, nu este un model short-throw, dar completează cu alte beneficii. Spre exemplu, Acer P1200i include un senzor ce corectează automat distorsiunile verticale ale imaginii ce apar din cauza unghiurilor diferite sub care se face proiecția față de ecran sau perete. La majoritatea proiectoarelor, acest reglaj (keystone) se face în mod manual. Atunci când doriți să amplasați proiectorul pe un suport prins în tavan, în mod normal ar trebui să umblați prin câteva meniuri ca să rotiți imaginea, însă în cazul lui Acer P1200i și acest lucru se face în mod automat.

Deși include o lampă destul de puternică, designerii au considerat că nu e nevoie să instaleze un sistem de ventilare foarte puternic ce ar genera în mod normal un zgomot deranjant. Acer P1200i toarce ca o pisică și își face treaba conștiincios fără să vă atragă atenția de la acțiunea ce se desfășoară în fața ochilor voștri. Rezoluția nativă a senzorului DLP este de doar 1024 x 768, însă se poate introduce și semnal video la o rezoluție maximă de 1600 x 1200.

O funcție destul de rar întâlnită la alte modele de proiectoare este compensarea de culoare în funcție de nuanța peretelui sau a ecranului pe care proiectați imaginea. Aceasta are rolul de a corecta și de a oferi culori cât mai apropiate de realitate chiar și atunci când fundalul are altă nuanță decât albul obișnuit.

În mod normal, proiectoarele din gama lui Acer P1200i oferă o conectică destul de sărăcăcioasă. Dacă de obicei vorbim doar de o intrare video de tip composite și una de tip D-Sub, în acest caz putem conecta și echipamente ce dispun de conector HDMI. Cele două porturi USB incluse permit conectarea unor dispozitive de stocare de pe care se redau anumite documente, poze sau chiar prezentări realizate în formatele cele mai cunoscute. Telecomanda din dotare, de mici dimensiuni, dar ergonomică, include și un senzor laser ce devine extrem de util în cazul în care doriți să exemplificați anumite detalii în cadrul unei prezentări sau fotografii. Fiind un produs gândit pentru uz general, inclusiv pentru vizionare de filme, durata de viață a lămpii este de aproximativ 4000 de ore.

Ofertant: Partenerii ELKOTech România, **Preț:** 2999 Lei

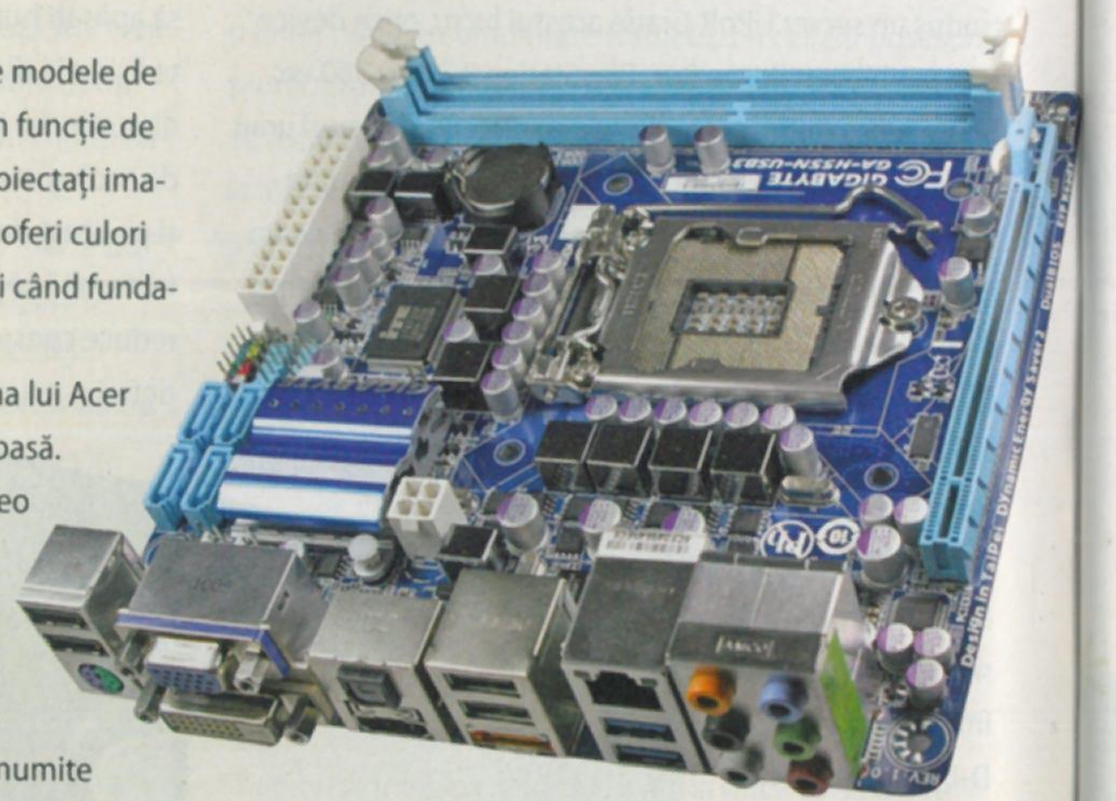


Gigabyte GA-H55N-USB 3.0

Un mini-ITX încordat

Ofertant: Partenerii Gigabyte, **Preț:** 389 Lei

Calculatoarele mari și greoaie nu mai impresionează la fel de mult cum o făceau odată. Tuturor li se par foarte drăguțe sistemele de mici dimensiuni ce consumă puțin, sunt ușor de întreținut și, în ciuda a ceea ce se spune, chiar pot fi folosite la multe chestii... inclusiv gaming. Ce-ați crezut? Dacă sunt mici, nu se poate face performanță cu ele? Total greșit. Mărturie stă această placă de bază, format mini-ITX, realizată de Gigabyte. Mulți ar dori să o monteze într-o carcasă pe măsură și să-i conecteze direct un televizor LCD sau plasmă. E perfect valabil și acest scenariu, ba chiar îl recomand. În afară de procesor, memorie RAM și un HDD, are tot ce e necesar pentru a fi în stare de funcționare. Conectica este completă. Pe partea video ni se pune la dispoziție aproape tot ce e nevoie: conector D-Sub, DVI și chiar HDMI. Pentru audio avem conectorii clasici pentru a obține opt canale audio la care se adaugă și o ieșire optică digitală, 4 conectori USB 2.0 susținuți de alți 2 conectori de tip USB 3.0. Pe placă, situația e foarte clară. Fiind extrem de mică ca dimensiuni, producătorii au găsit totuși loc pentru 2 sloturi pentru memorie de tip DDR3 (maximum 8 GB), un slot PCI Express 16x pentru cazurile în care doriți să vă jucați mai zdravăn și să aveți unde să „înfigeți" un monstru de placă grafică și încheie cu cei 4 conectori dedicați oricărui tip de dispozitiv de stocare cu interfață SATA 300. În minunatul socket LGA 1156 se pot instala fără prea mult efort procesoare Intel din categoria celor Core i3, i5. Din păcate, producătorii nu recomandă instalarea modelului Intel Core i7 deoarece acesta necesită o cantitate mai mare de energie, iar puntea de alimentare pentru CPU inclusă poate susține un consum maxim recomandat de 73 de wați.



În ceea ce privește performanțele, placa Gigabyte GA-H55N stă chiar bine, în teste rezultatele fiind ușor peste așteptări. Dacă ar fi să ne limităm doar la categoria din care face parte, cu siguranță o „înnobilăm" cu distincția recomandarea lunii.

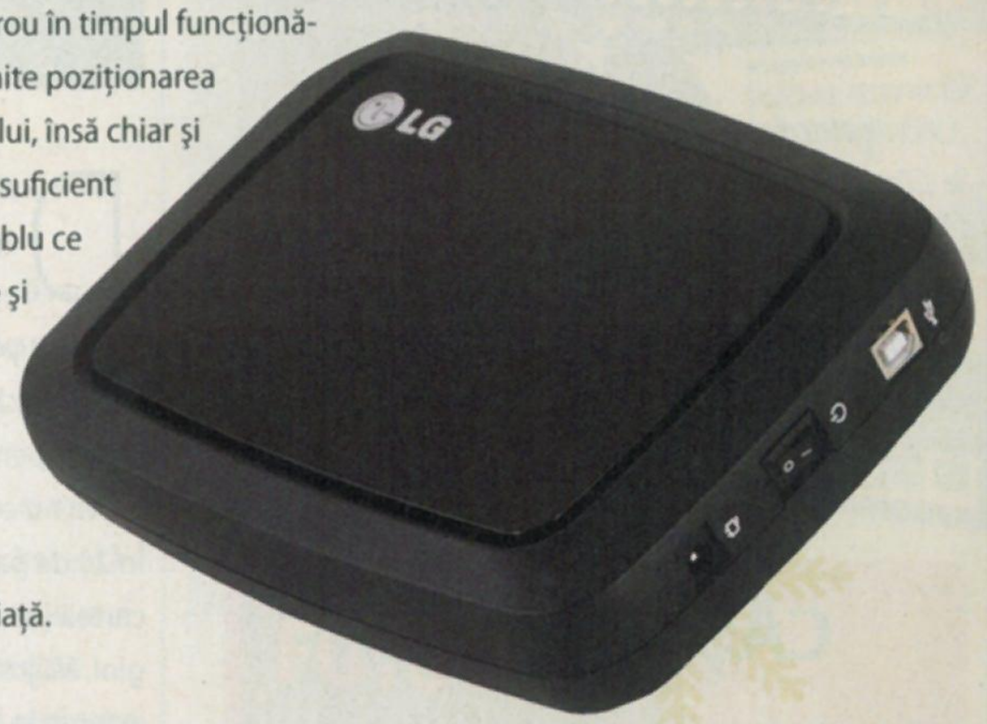
LG HXG1

Extinde limitele

Ofertant: Partenerii LG, **Preț:** 409 Lei



O soluție de stocare externă este extrem de utilă atunci când doriți să nu vă încărcați „micul" HDD al laptopului cu tot felul de informații de care în mod normal nu aveți nevoie atunci când sunteți în deplasare sau în vizită la părinți ori bunici. De la LG puteți achiziționa o „bijuterie" în materie de stocare de date ce vă pune la dispoziție o capacitate de stocare de 1 TB. Dacă e mult sau puțin, rămâne la latitudinea voastră, însă eu sunt încântat de carcasa destul de bine gândită de către LG. Lăsând la o parte designul rotunjit și suprafața acrilică ce acoperă partea centrală a acestuia, encloser-ul este gândit pentru a fi poziționat complet orizontal pe birou. Acest fapt conferă discului o stabilitate sporită, protejându-l de eventualele accidente și pierderi de date în cazul în care discul este trântit pe birou în timpul funcționării. Producătorii au inclus și un adaptor ce permite poziționarea într-o poziție verticală destul de stabilă a discului, însă chiar și în condițiile astea nu recomand utilizarea sa. E suficient un moment de neatenție ca să trageți de un cablu ce atârnă pe birou sau să mutați niște documente și puteți să-l răsturnați. Performanțele legate de transferul de date sunt normale, apărând celebrele limitări din cauza interfeței USB 2.0 incluse. E puțin ciudat să lansezi în aceste vremuri dispozitive de stocare de acest gen când standardul USB 3.0 e apărut de ceva timp pe piață.



Logitech Pure-Fi Express Plus

Un sunet mai... pur

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preț:** 289 Lei

De când cu toată nebunia creată în jurul iPhone/iPod, tot mai mulți producători încearcă să vândă produse dedicate lor sau auxiliare acestora. Nici Logitech nu face excepție, însă avantajul său este că de cele mai multe ori realizează device-uri foarte atractive. Pure-Fi Express Plus este un exemplu de produs interesant pentru mulți posesori de iPhone sau iPod. Prețul este mai mult decât rezonabil, iar ceea ce pune la dispoziție este cu mult peste ce oferă alți producători. În primul rând, acest sistem audio poate fi folosit oriunde. Portabilitatea nu este cuvântul de ordine, însă este posibilă. În al doilea rând, cred că are dimensiunile potrivite pentru a umple de sunet o cameră de tineret de dimensiuni rezonabile. Datorită unui sistem de difuzoare dispuse în direcții diferite se asigură un sunet plăcut și uniform în întreaga cameră. Logitech Pure-Fi Express Plus include și funcții de ceas și deșteptător. Din păcate, nu se poate alege o melodie anume cu care să vă trezească dimineața, trebuie să vă mulțumiți doar cu sunetul unei alarme enervant de clasice. Logitech Pure-Fi Express Plus este un produs simplu. Controlul volumului sau al pieselor îl puteți face din mini-telecomanda ce-l însoțește sau cu ajutorul unui buton impresionant de pe suprafața boxelor. Logitech Pure-Fi Express Plus nu include alte funcții senzaționale sau receptor de radio AM/FM. Totul este simplu și la obiect. Audiție plăcută.

■ **BogdanS**

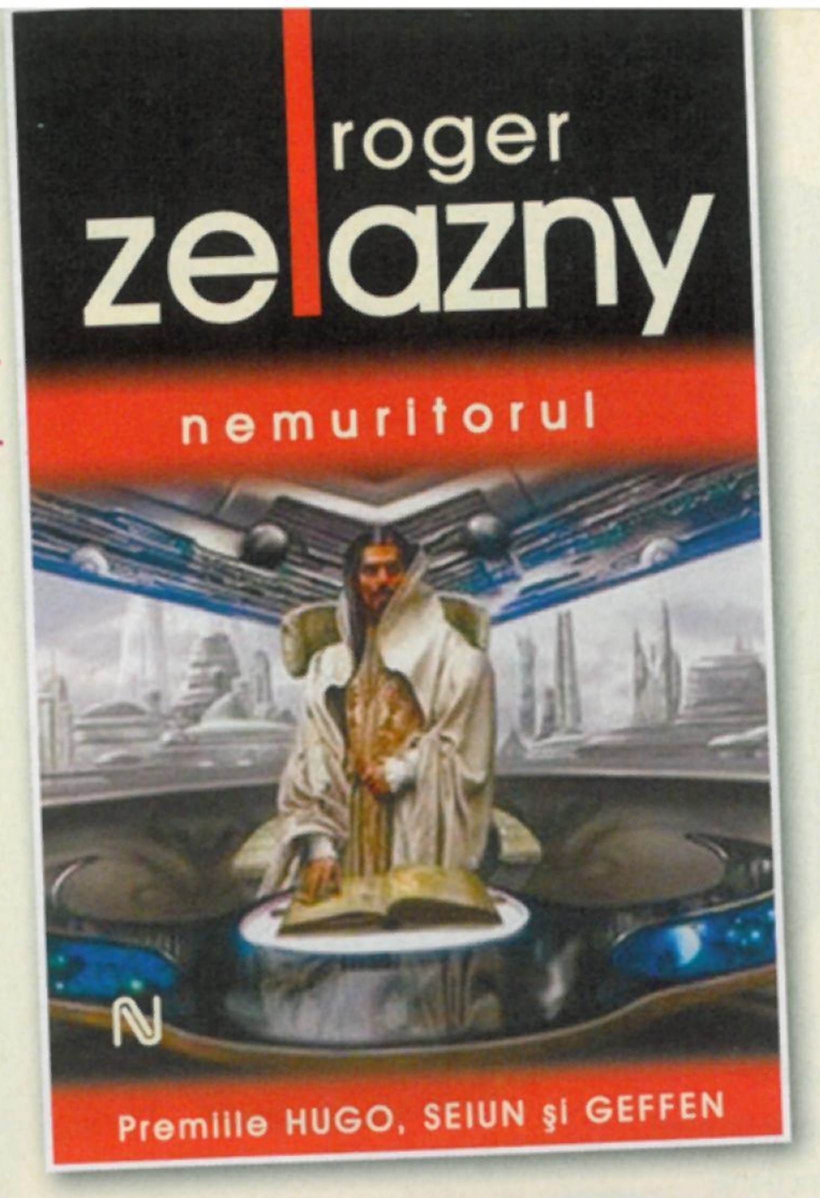




Titlu: Nemuritorul

Autor: Roger Zelazny

Colecţia: Nautilus



Premiul Hugo

Nemuritorul este primul roman SF al lui Roger Zelazny, apărut în foileton în revista The Magazine of Fantasy & Science Fiction. A câştigat premiul Hugo la categoria roman, la egalitate cu Dune de Frank Herbert. A obţinut premiul Seiun pentru carte străină, iar în 2009 a fost recompensat cu premiul Geffen la aceeaşi categorie. În Nemuritorul, temele postapocaliptice se combină cu o societate extraterestră, intrigi politice, mitologie greacă, aventură, ba chiar şi un mister.

„Stilul lui Zelazny este rapid şi spiritual, cu personaje bine dezvoltate şi enigmatice. [...] Natura lui descriptivă este concisă: Zelazny poate descrie într-o singură frază ceea ce Stephen King face în două sau trei pagini."

Science Fiction Review

„Mulţi dintre eroii lui Zelazny sunt supraoameni sau chiar zei ori semizei, iar Conrad Nomikos nu face excepţie de la regulă. El este un prototip pentru eroii ulteriori ai lui Zelazny."

Locus

„Modul cel mai bun de a înţelege romanul este de a citi în prealabil Prometeu descătuşat de Percy Shelley, la care se face frecvent referire. Precum Prometeul lui Shelley, Conrad Nimikos este salvatorul potenţial al omenirii. Precum Prometeu, el suferă şi aproape că se autodistruge, încercând să-şi salveze poporul. În loc să fure focul de la zei, Conrad porneşte să fure Pământul înapoi de la vegani."

Fantasy & Science Fiction Magazine

„Zelazny este fascinat de o anumită formă de divinitate – nu cea din categoria «este şi a fost dintotdeauna», ci de creaturi inteligente, care, cumva, evoluează de la o stare mai normală, pământească."

New York Books Review

„Una dintre cele mai bune cărţi ale lui Zelazny. Împărtăşeşte unele elemente cu celelalte variaţiuni ale sale de mitologii universale, dar miturile greceşti sunt mai degrabă sugerate decât întrupate, capturând mai degrabă atmosfera generală, nu detaliile specifice. Personajul este complex şi şocant, chiar după standardele lui Zelazny."

Interzone

CÂŞTIGĂTORII LUNII NOIEMBRIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia noiembrie 2010, ce a avut ca premii cinci romane 2061: a treia odisee de Arthur C. Clarke, sunt următorii: **Burnescu Alexandru Robert** din Târgu-Jiu, **Negrilă George** din Craiova, **Cîrjan Vasile** din Craiova, **Ţucu Mihail** din Topoloveni şi **Cosmin Mihai** din Târgovişte.

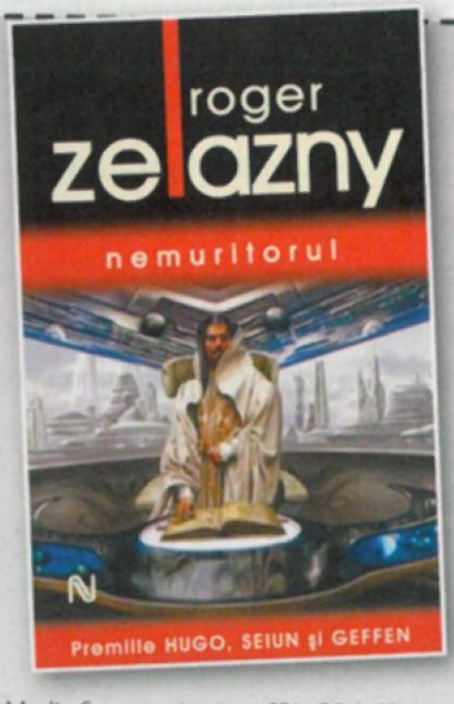
Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una din cele cinci cărţi Nemuritorul de Roger Zelazny răspunzând la întrebarea:

La ce categorie a câştigat Roger Zelazny premiul Hugo?

- roman ☐
- nuvelă ☐
- poezie ☐



Nume, prenume ____

Cod numeric personal ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 februarie 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna martie 2011 a revistei.

Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



HARRY POTTER şi Talismanele Morţii (Partea 1)

Partea 1 a filmului, nu a recenziei. Cealaltă parte apare pe 15 iulie. Se întâmplă aşa pentru că, episod după episod, fanii nu au încetat să se plângă că lipsesc bucăţi întregi de poveste, ba chiar că unele treceri sunt prea bruşte şi de neînţeles pentru cei care nu au citit cărţile. Ei bine, nici acum nu e acoperită toată cartea. Nici nu ar avea cum. În 20 de pagini în carte sunt 100 de emoţii şi acţiuni, iar cartea (cu numărul 7) are, cred, mai bine de 700 de pagini. Majoritatea celor care au citit-o de curând se vor aştepta la miracole, imposibile însă, pentru că e foarte greu să transpui idei, concepte, gânduri şi trăiri pe peliculă la fel cum un scriitor priceput o face într-o carte. Cei care au citit cartea acum ceva timp, printre care mă număr şi eu, se vor duce la film bucuroşi că pot să se întoarcă în această lume de poveste. Unii vor aprecia efectele, care într-adevăr sunt foarte bune, alţii se vor plictisi pe la jumătate, mie mi se întâmplă la toate filmele HP, dar, chiar şi aşa, fără să înţeleg fenomenul, din când în când tot am chef să le privesc, pe când restul vor iubi fiecare minut. Eu am găsit filmul puţin prea egocentric şi implicit prea gol, în carte sunt dezvoltate zeci de personaje, aici însă totul se învârte în jurul celor trei eroi. Nu spun că nu e fascinant şi interesant, dar parcă aş fi vrut mai multă poveste şi mai puţină peisagistică.

Pentru cei care nu au citit cărţile, nici nu ştiu ce să recomand. Dacă aţi văzut primele 6 părţi şi v-au plăcut, e oarecum imposibil să nu vă placă şi această parte, dacă în schimb nu v-au interesat... de ce mai discutăm.

Recomandarea mea este nu să vă duceţi la film, ci mai repede să citiţi/recitiţi cărţile. Cărţi care nu se adresează neapărat copiilor, sunt scrise inteligent şi mult, mult mai frumoase decât toate filmele HP la un loc. După ce le terminaţi, dacă vreţi mai mult, încercaţi şi Jocul lui Ender şi Dune, alte cărţi cu copii vrăjitori (în felul lor) apăsaţi de o moştenire nedorită. Dacă vă plac SF-urile, aş putea spune că aceste două cărţi s-ar putea să vă placă chiar mai mult. Dacă vă plac şi jocurile (Ha!), Ender o să vă obsedeze şi o să vă deschidă ochii. Şi când te gândeşti că e scrisă în '85. Lumos!

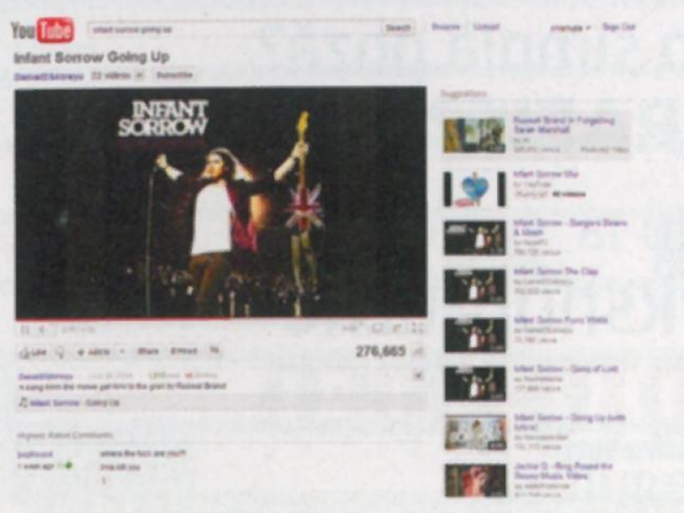
■ **ncv**



www.

www.youtube.com

Mai tare ca Happy Fish. Mai frecventat ca Trilulilu. Cin' să fie? IUTUB!



http://www.livetravelmountains.com/luxury/luxury-in-zermatt-switzerland/

Cabana de la Omu' a primit o nouă înfăţişare. Au dat un pic cu mopul, au şters praful şi au bătut covoarele, iar acum totul arată ca nou.



Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE îți oferim 84 de PAGINI cu și despre fotografie



Ediția lunii ianuarie 2011 a revistei FOTO-VIDEO digital poate fi achiziționată prin pachetul promoțional „FOTO-VIDEO digital + cartea „500 de sfaturi de fotografiere", la prețul de 22,98 lei sau în formatul obișnuit, la prețul de 10 lei.

Cartea poate fi comandată și separat, online, la adresa: **www.chip.ro/librarie**

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an

Detalii pe **fotoworld.chip.ro**

Librăria CHIP ONLINE .ro

Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie

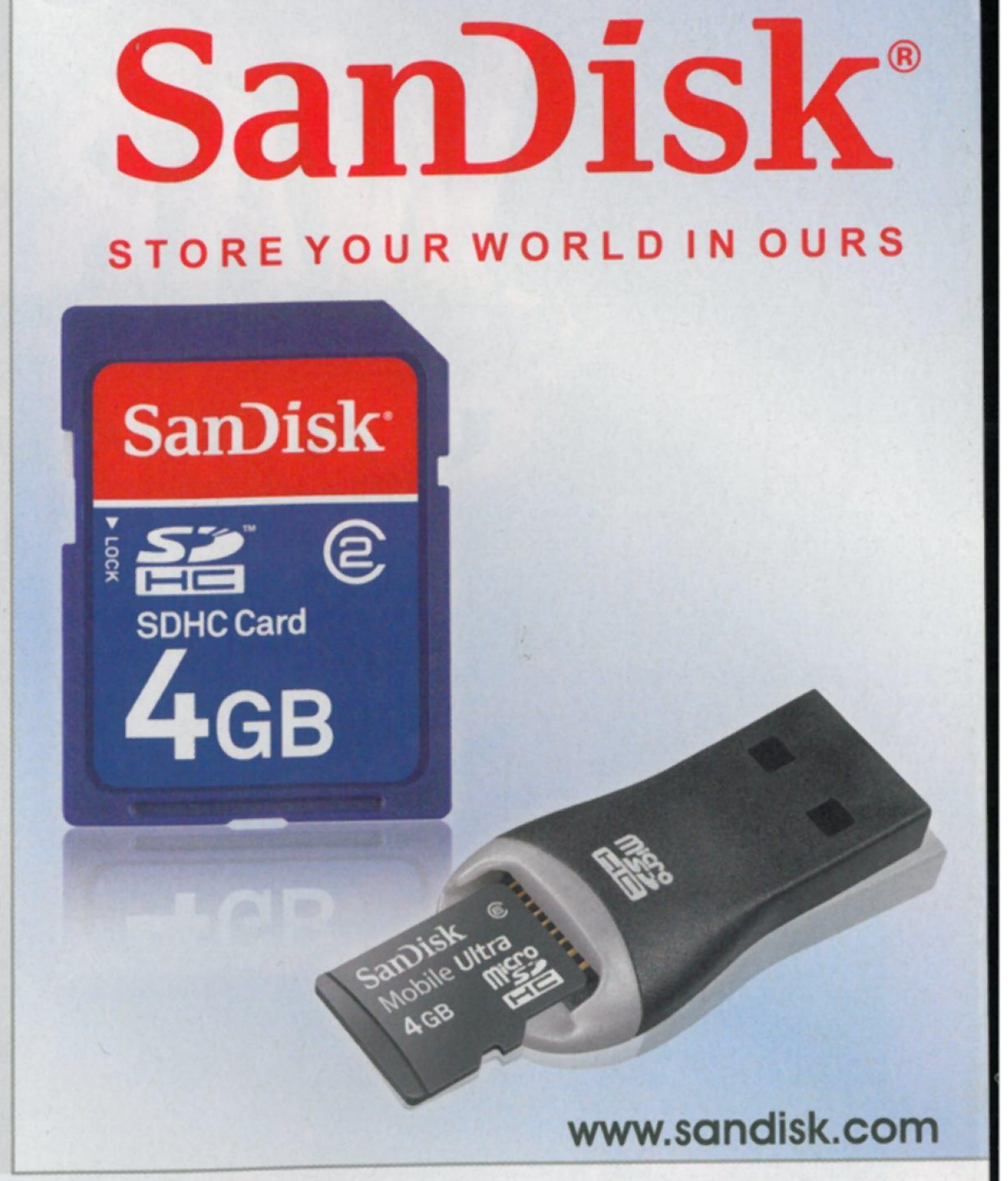
ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat*
un **Card SDHC de 4GB** sau un **Card Micro SDHC de 4GB**.



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (SDHC Card 4GB sau MicroSDHC Card 4GB) va fi trimis împreună cu revista din abonament, după data de 10 Ianuarie 2011.



Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS ☐ SDHC Card 4GB SanDisk sau ☐ MicroSDHC Card 4GB SanDisk (bifați modelul dorit)			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS ☐ SDHC Card 4GB SanDisk sau ☐ MicroSDHC Card 4GB SanDisk (bifați modelul dorit)			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS ☐ SDHC Card 4GB SanDisk sau ☐ MicroSDHC Card 4GB SanDisk (bifați modelul dorit)			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS ☐ SDHC Card 4GB SanDisk sau ☐ MicroSDHC Card 4GB SanDisk (bifați modelul dorit)			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS ☐ SDHC Card 4GB SanDisk sau ☐ MicroSDHC Card 4GB SanDisk (bifați modelul dorit)			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere"			107,98 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

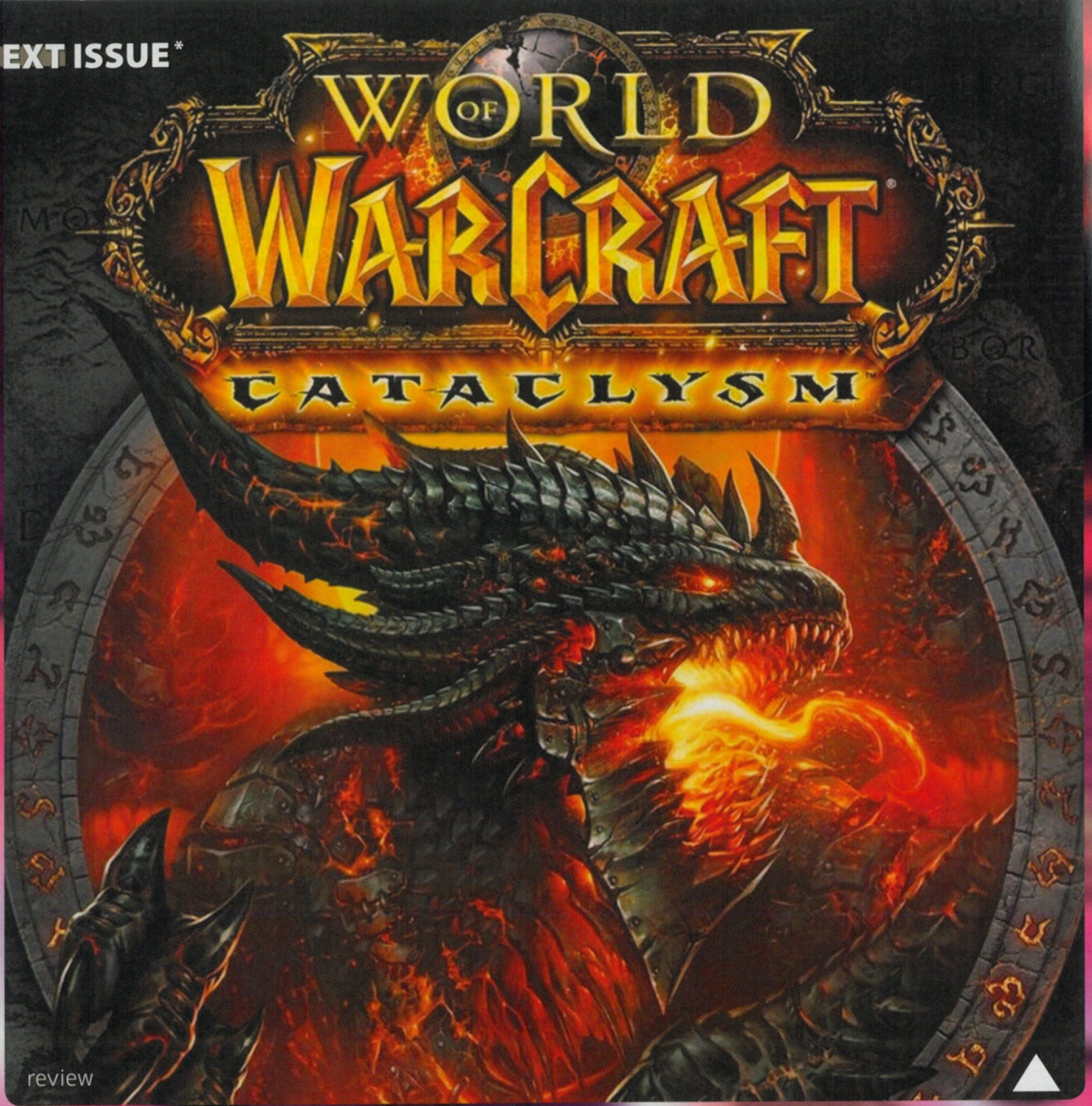
Plata se poate efectua prin:
- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ____
Nume, prenume ____
Vârstă ____ Ocupație ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poștal ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____
Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ____
Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

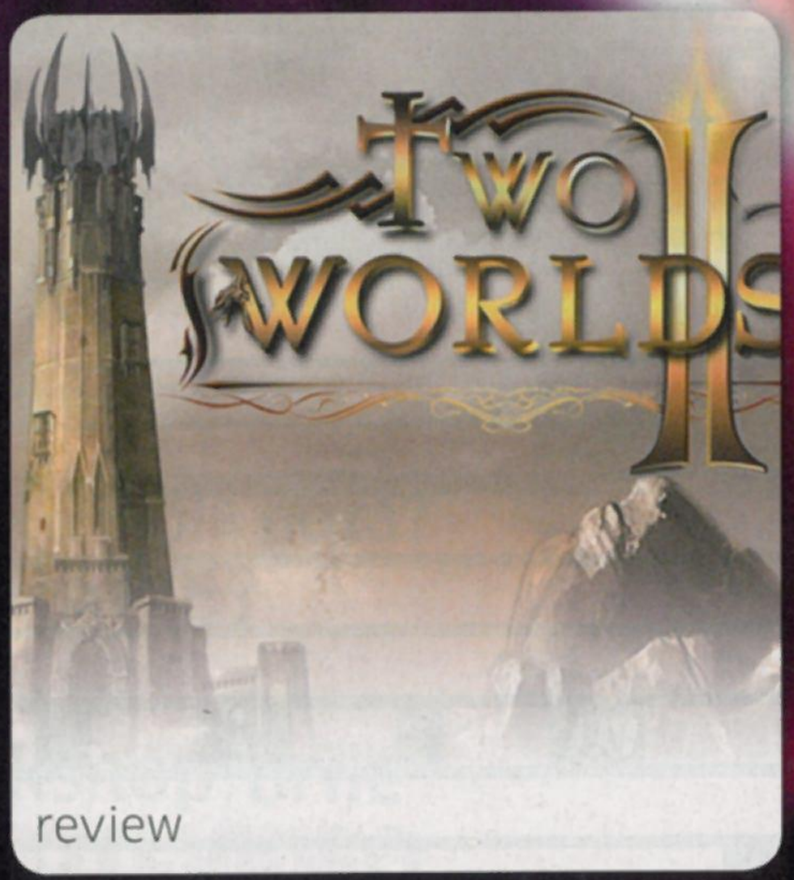
NEXT ISSUE*



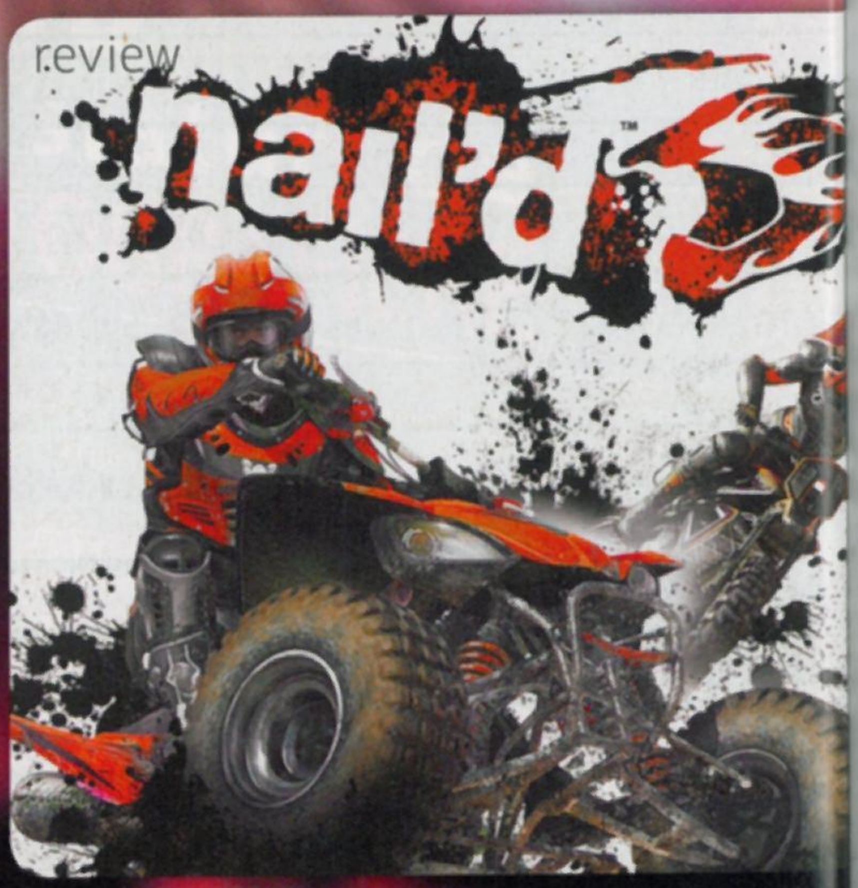
Sfârșitul? Niciodată!



Șoarecele vine de la Disney.

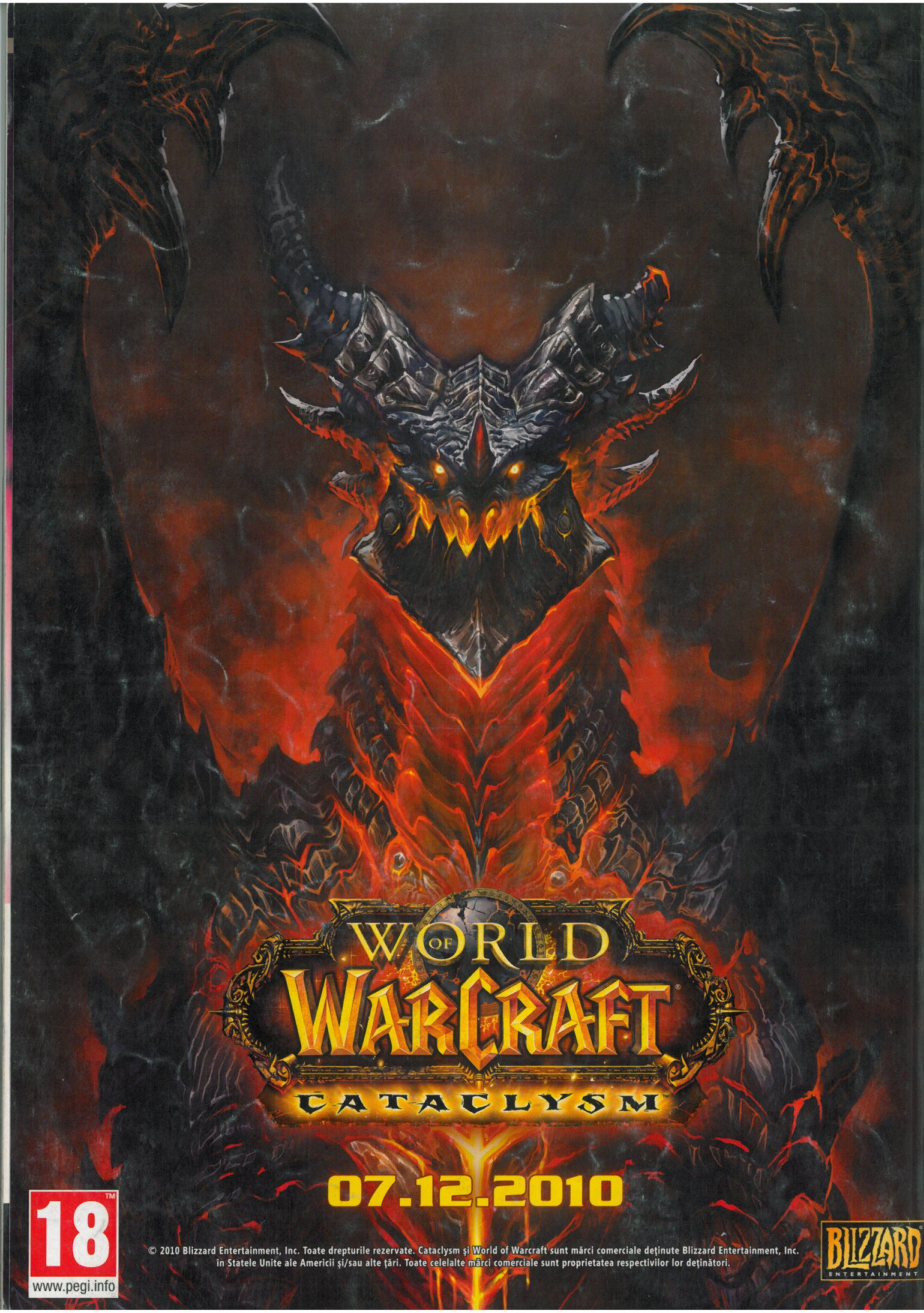


De data asta nu mai scapă.



Curse demente cu ATV-urile pe dealuri

*Cu titlu informativ


WORLD OF WARCRAFT
CATACLYSM
07.12.2010
18
www.pegi.info
© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Cataclysm şi World of Warcraft sunt mărci comerciale deţinute Blizzard Entertainment, Inc.
în Statele Unite ale Americii şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deţinători.
BLIZZARD ENTERTAINMENT